

RAIDIVUOROVAIKUTUKSEN KOKONAISRAKENNE

KESKUSTELUNANALYYTTINEN TUTKIELMA KAHDESTA PELITAPAHTUMASTA

Jessica Lindström

Pro gradu -tutkielma

Suomen kieli

Humanistinen tiedekunta

Helsingin yliopisto

Toukokuu 2020

TIIVISTELMÄ

Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty Humanistinen tiedekunta		
Tekijä – Författare – Author Jessica Lindström		
Työn nimi – Arbetets titel – Title Raidivuorovaikutuksen kokonaisrakenne. Keskustelunanalyttinen tutkielma kahdesta pelitapahtumasta.		
Oppiaine – Läroämne – Subject Suomen kieli		
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu	Aika – Datum – Month and year Toukokuu 2020	Sivumäärä– Sidoantal – Number of pages 116 + 4 sivua liitteitä
Tiivistelmä – Referat – Abstract <p>Tutkielman aihe on World of Warcraft -verkkoroolipelin erään pelitapahtumatyyppin, raidin kokonaisrakenne. Tutkielma esittää raid-pelitapahtumien vuorovaikutuksen rakennemallin, jossa tapahtuma jakautuu vapaamuotoiseen vuorovaikutukseen sekä suorituskeskeisiin kokonaisuuksiin, jotka jakautuvat edelleen aktiviteetteihin.</p> <p>Tutkielman aineisto koostuu kahdesta kaksi ja puolituntisesta videonauhoitteesta, jotka on nauhoitettu toukokuussa 2018. Tutkimuksen menetelmä on keskustelunanalyysi, mutta analyysin ohella esitetään myös huomioita keskusteluun liittyvästä kontekstista, mikä tukee keskustelukatkelmien tulkintaa ja analyysia. Aineisto on litteroitu keskustelunanalyttisin litterointikäytäntöin, mutta käytetty litteraatiomalli on kolmisarakkeinen. Näin puhutun vuorovaikutuksen ohella litteraatioihin on voitu sisällyttää joitakin pelimaailman tapahtumia sekä pääosin pelaajien lähettämiä chat-viestejä.</p> <p>Tutkielman keskeiset havainnot liittyvät pelitapahtuman vuorovaikutuksen jäsentymiseen. Aineistokatkelman analyysit osoittavat, että osallistujat hyödyntävät vuorovaikutuksen kokonaisrakennetta osallistuessaan sosiaaliseen toimintaan. Tämä tarkoittaa sitä, että he suuntautuvat vuoroissaan aktiviteettien tavoitteellisuuteen, niiden toistumiseen normatiivisessa järjestyksessä ja pysyviin keskusteluidentiteetteihin pelitapahtuman sisällä. Erityisesti siirtymiä aktiviteettien välillä merkitään eksplisiittisesti. Aktiviteettijaksot saavat myös multiaktiviteetin muotoja, usean toiminnan samanaikaisena suorittamisena. Keskustelutoimintaa ohjaa osin keskustelun ulkopuolinen toiminta kuten pelisuoritus tai tauko.</p> <p>Vuorovaikutusrakenteiden ohella katkelmien analyysi tekee näkyväksi pelitapahtuman laajempaan kontekstiin liittyviä seikkoja: 20 osallistujan monenkeskisen, monikanavaisen ja medioidun vuorovaikutuksen analysointi on metodologinen haaste, joka vaatii tutkijalta aineiston käsittelyyn liittyviä valintoja. Analyysi sivuaa myös pelivuorovaikutukseen liittyviä ilmiöitä, kuten keskustelun skismautumista ja pelin automaattisesti tuottamien chat-viestien merkitystä vuorovaikutuksessa.</p>		
Avainsanat – Nyckelord – Keywords keskustelunanalyysi, pelitutkimus, kokonaisrakenne, projekti, aktiviteetti, litterointi, World of Warcraft, suomen kieli		
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Helsingin yliopiston keskustakampuksen kirjasto; Muoto-opin arkisto		
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information		

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	
1 JOHDANTO.....	1
1.1 Tutkimuskysymykset.....	2
1.2 Aineisto.....	3
1.2.1 Nauhoitteet	3
1.2.2 Litterointi.....	4
1.3 Menetelmä	9
1.3.1 Keskustelunanalyysi ja etnografia.....	9
1.3.2 Konteksti ja analyysi	11
2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA.....	13
2.1 World of Warcraft.....	14
2.1.1 Pelin kieli.....	15
2.1.2 Pelaaminen, killat ja pelisisältö	16
2.1.3 Raidit	18
2.2 Raidit ja vuorovaikutus	19
2.2.1 Pelinäkymä	20
2.2.2 Pelinsisäiset vuorovaikutuskanavat	22
2.3 Vuorovaikutuksen rakenteita	23
2.3.1 Vuorottelu, sekvenssit ja preferenssi.....	23
2.3.2 Aktiviteetti ja multiaktiviteetti	24
2.3.3 Kokonaisrakenne ja keskustelun identiteetit	26
2.3.4 Projekti	29
3 RAIDIT PROJEKTEINA	30
3.1 Aktiviteettisarjasta suprasekventiaaliseksi kokonaisuudeksi.....	30
3.2 Makroprojekti ja osaprojekti.....	32
3.2.1 Makroprojektin alku	33

3.2.2	Makroprojektin eteneminen.....	38
3.2.3	Makroprojektin lopetus	45
4	AKTIVITEETIT	47
4.1	Valmistautuminen	47
4.2	Suoritus	66
4.3	Puinti.....	80
5	VAPAAMUOTOINEN VUOROVAIKUTUS	88
5.1	Luppoaika	89
5.2	Tauot	94
5.3	Roskamobit	98
6	PÄÄTÄNTÖ.....	105
6.1	Yhteenveto	105
6.2	Jatkotutkimuksen aiheita.....	107
6.3	Lopuksi	108
	LÄHTEET	109
	LIITE 1: LITTEROINTIMERKIT	117
	LIITE 2: SANASTO	119

1 JOHDANTO

Massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit (MMORPG, *massively multiplayer online role-playing game*) ovat hahmojen kautta pelattavia pelejä, joissa valtava pelaajamäärä vuorovaikuttaa toistensa sekä pelimaailman kanssa hahmojen kautta. Ne nousivat suureen suosioon 1990-luvun lopulla, ja nykyään verkkoroolipeillä on maailmanlaajuisesti miljoonittain pelaajia.

Tämä tutkimus tarkastelee vuorovaikutusta World of Warcraftissa¹ (Blizzard Entertainment: 2004), joka on yksi maailman suurimmista ja suosituimmista verkkoroolipeleistä. Vuonna 2004 julkaistulla pelillä on nykyään noin 4–5 miljoonaa pelaajaa.² Pelissä on tähän mennessä seitsemän lisäosaa, joista uusin, Battle for Azeroth, julkaistiin 14.8.2018. Kahdeksatta lisäosaa odotetaan julkaistavaksi vuoden 2020 aikana. Tutkimuksen aineisto on nauhoitettu toukokuussa 2018, noin kolme kuukautta ennen BfA:n julkaisua.

Pelisisältö on wowissa verkkoroolipeille tyypillisesti monipuolinen ja koostuu sekä yksin että erikokoisissa ryhmissä suoritettavista osioista. Niin kutsuttu loppupelisisältö (engl. *endgame content*) vaatii useimmiten pelaajaryhmän, jolla on tietynlainen kokoonpano ja jonka jäsenet ovat etukäteen tutustuneet pelattavaan sisältöön. Tällöin suoriutuminen vaatii paitsi numeerisin arvoin mitattavissa olevien haasteiden läpäisyä ja ongelmanratkaisu- ja strategiatyypisten tehtävien selvittämistä, myös monenkeskisessä, reaaliaikaisessa yhteistoiminnassa ja viestinnässä onnistumista. Loppupelisisältö onkin wowissa synnyttänyt pelitapahtumatyyppejä, joille on vakiintunut vuorovaikutuksellisia käytäntöjä. Yksi tällainen pelisisältö- ja tapahtumatyyppi on *raidi* (ks. luku 2.1.3), joita tämä tutkimus tarkastelee. Raideissa 10–30 pelaajaa koettaa kukistaa tietyn pelialueen, raidiluolaston, vihollisia.

Moninpeleinä³ verkkoroolipelit luonnollisesti tarjoavat pelaajilleen niin ikään moninaisia vuorovaikutuskanavia. Wowin tapauksessa kanavia on pelin 16-vuotisen olemassaolon aikana lisätty ja paranneltu. Tuloksena on hyvin moniulotteinen ja kerrosteinen vuorovaikutusjärjestelmä: yksi pelaaja voi pelatessaan puhua esimerkiksi yksityisesti yhden ihmisen tai rajatun ryhmän kanssa, julkisesti samalla pelimaailman

¹ Tästä lyhennettynä ”wow”.

² Saksalaisen Statista-yhtiön verkkoportaalien mukaan. Noudettu 9.4.2020 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>

³ Peli, jota voi pelata useampi pelaaja.

alueella liikkuvien pelaajien kanssa sekä erikokoisten pelinsisäisten tai pelienvälisten yhteisöjen chateissa. Wowissa on myös ääniviestintäkanava, joskin pelaajat usein käyttävät pelinulkoisia ohjelmia ääniviestintää varten. Lisäksi pelissä on tila-avaruus, jossa hahmot liikkuvat ja toimivat.

1.1 Tutkimuskysymykset

Ajatus wowin ja pelivuorovaikutuksen tutkimisesta lähti alun perin Kotuksen kielipoliittisesta toimintaohjelmasta (Hakulinen ym. 2009). Julkaisussa todetaan, että video- ja tietokonepelejä pelataan Suomessa lähes aina englanniksi ja että englantia on paitsi pelin, myös siihen eläytymisen ja esimerkiksi väkivaltaisten sisältöjen etäännyttämisen kieli (2009: 217). Kuitenkin wowia yli vuosikymmenen englanninkielisillä palvelimilla pelanneena tiesin pelin sadoista suomalaisyhteisöistä, joihin pääsyvaatimuksena on nimenomaisesti suomen kielen taito. Näiden yhteisöjen sisäisen vuorovaikutuksen tutkiminen olisi siis oiva lisä suomalaiseen kielentutkimukseen.

Aluksi tarkoitukseni oli tarkastella kielivalintoja ja -asenteita englanninkielisessä pelissä. Kyselylomakkeen täyttäminen osoittautui kuitenkin haasteeksi. Lopulta löytyi yhteisö, jonka johtaja otti ohjat käsiinsä ja nauhoitti kaksi vetämäänsä pelitapahtumaa. Tarkastellessani nauhoitteita huomasin tapahtumien vuorovaikutuksen rakentuvan syklisesti toistuviksi kokonaisuuksiksi, jotka palvelevat ryhmätoiminnan tavoitteita. Ja kun tuli aika esittää huomioni litteraatioiden avulla, kävi nopeasti ilmi, että ainakin puolet vuorovaikutuksesta jäi yksinkertaisen ääniviestinnän tarkekirjoituksen ulkopuolelle. Niinpä tutkimusaiheeksi muotoutui aineiston edustamien vuorovaikutustapahtumien makrorakenteiden kuvaus ja litterointitapa on sovitettu aineiston tarpeisiin.

Tutkimuskysymykseni käsittelevät raid-pelitapahtumien kokonaisrakennetta:

1. Millaisista toimintakokonaisuuksista raidit muodostuvat?
2. Miten toimintakokonaisuudet alkavat, etenevät ja päättyvät?
3. Millaisiin konteksteihin pelaajat orientoituvat pelivuorovaikutuksessa?

Esitän, että pelitapahtuma on suuri tavoitteellinen kokonaisuus, joka jakaantuu edelleen osakokonaisuuksiin. Pyrin selvittämään, minkälaisia aktiviteetteja ja tavoitteita pelivuorovaikutuksessa esiintyy, miten aktiviteetteja hallinnoidaan ja niiden tavoitteita

toteutetaan sekä miten pelaajat käyttävät suurten vuorovaikutusyksiköiden kokonaisrakennetta vuorovaikutuksen resurssina.

1.2 Aineisto

Tutkimuksen aineisto koostuu kahdesta noin kahden ja puolen tunnin mittaisesta raid-pelitapahtuman videotallenteesta, jotka on nauhoitettu toukokuun 2018 lopulla. Nauhoituksiin sisältyy yhden pelaajan pelinäkymä – videot ovat siis yhden pelaajan näkökulma pelitapahtumiin – pelinsisäinen kirjallinen chat sekä pelinulkoinen ääniviestintä. Osallistujia kummassakin pelitapahtumassa on kaksikymmentä, joskin osallistujat vaihtuvat jossain määrin; suuri osa pelaajista osallistuu molempiin raideihin niiden alusta loppuun, mutta osa osallistuu vain toiseen, kumpaankin tai toiseen osittain tai kumpaankin alusta loppuun mutta pelihahmoja vaihtaen. Pelaajat puhuvat keskenään suomea, mutta pelipalvelin on englanninkielinen. Niinpä aineistokatkelmassa esiintyy paitsi pelin englanninkielistä tekstiä, myös pelaajien käyttämää englanninkieliseen pelisisältöön pohjautuvaa sanastoa.

1.2.1 Nauhoitteet

Aineisto hankittiin ottamalla yhteyttä lukuisiin suomenkielisiin pelaajayhteisöihin, kiltoihin, ja niiden kiltajohtajiin. Tutkimukseen valikoituneen killan johtaja nauhoitti kaksi järjestämäänsä pelitapahtumaa, pyysi pelaajiltaan nauhoitetut ja yksilöivät suulliset tutkimusluvut sekä toimitti nauhoitteet tutkijalle. Tutkija ja kiltajohdajat eivät siis olleet toisilleen entuudestaan tuttuja, eikä tutkija osallistunut aineiston vuorovaikutukseen tai nauhoittamiseen. Tutkimuksen osallistujat olivat tietoisia osallisuudestaan kielitieteelliseen tutkimukseen, ja kaikilla oli myös mahdollisuus mykistää mikkinsä.

Nauhoitteet koostuvat autenttisista pelitapahtumista, jotka on tallennettu sellaisenaan ja joita tallentaja normaaliolosuhteissa, pelinsisäinen chat tällöin peitettynä, suoratoistaisi suoratoistopalvelu Twitchissä. Niinpä aineistolla on joitakin analyysia vaikeuttavia piirteitä: nauhoitteiden ääniraitaan sisältyy läpi aineiston jatkuva taustamusiikki; mikään ei konkreettisesti yhdistä puhujia ja videolla nähtäviä pelaajia, jolloin pelaavien ja kirjoittavien pelaajien ja puhujien yhdistäminen on usein käytännössä

mahdotonta;⁴ nauhoittavan pelaajan ollessa inaktiivinen peli-ikkunassa⁵ videoraita jähmettyy, kunnes pelaaja palaa peli-ikkunaan; alkuperäisten nauhoitteiden ääni- ja videoraitojen samanaikaistus on vääristynyt; ryhmämuodostus ja -hajaannus sekä vuorovaikutuksen varsinainen alku ja loppu on jäänyt nauhoitusten ulkopuolelle. Video- ja ääniraidat on kuitenkin synkronisoitu raitojen synkronisten elementtien avulla, sillä aineistossa toistuvat esimerkiksi erilaiset ajastimet, joiden umpeutuminen laukaisee sekä auditiivisen että visuaalisen signaalin. Pelivideot nauhoitettiin Open Broadcaster Studio (OBS) -ohjelman avulla. Ääniviestinnässä pelaajat käyttivät Mumble-sovellusta.

1.2.2 Litterointi

Tämän alaluvun tarkoitus on tehdä näkyväksi litteroinnissa tehtyjä valintoja ja visuaalisia strategioita sekä tukea lukijaa litteraatioiden kuvaaman vuorovaikutuksen tulkinnessa. Pohdin ensin litterointia yleensä ja selostan sitten tässä käytettyä litterointitapaa.

Litteroinnin neljä perusperiaatetta ovat tarkoituksenmukaisuus, luettavuus, hyödyllisyys ja ymmärrettävyys (Meredith 2016). Litterointi ei myöskään ole objektiivinen, suoraviivainen prosessi eivätkä litteraatiot homogeeninen tekstilaji, vaan ideaalitilanteessa tutkijan tekemät päätökset litteraatin sisällöstä palvelevat tutkimusta ja litterointitapa kehittyy prosessin edetessä (esim. Mondada 2007; Lapadat 2000; Bucholtz 2000). Kaiken kaikkiaan litterointitavan tulisi siis ensisijaisesti vastata tutkimusmenetelmän ja -aiheen tarpeisiin ja litteroinnissa tehtyjen valintojen tulisi olla tutkimuskohtaisesti perusteltuja.

Tässä käytetty litterointitapa pyrkii tavoittamaan suuren, 20 osallistujan monikanavaisen, medioidun ja multimodaalisen vuorovaikutuksen. Tutkimuksessa käytetty litterointimalli kehittyi erilaisten prosessin aikana esiin tulleiden kysymysten myötä:

1. Miten chat-vuorot tulisi merkitä puhuttujen vuorojen lomaan?
2. Miten chat- ja äänikanavan samanaikaisuus ja keskustelujen erillisyyks tulisi merkitä?

⁴ Ääniviestintäohjelma Mumblen *overlay* eli puhujien puhuessa nimet pelinäköymässä näyttävä päällisyys ei siis ole käytössä.

⁵ Tämän siirrettyä kohdistimen toiselle näytölle tai vain pois pelisovelluksesta esimerkiksi vaihtaakseen kappaletta musiikkisovelluksessa tai kirjoittaakseen web-selaimeen tai ääniviestintäohjelman chatiin.

3. Missä määrin chat- ja äänikanavien keskustelun oheen voi enää lisätä tila-avaruuden tapahtumia?
4. Minkä sisällyttäminen litteraatioon on analyysin kannalta perusteltua?
5. Miten varmistetaan tiedontäyteen litteraatin luettavuus ja ymmärrettävyys?

Vastaukseksi muotoutui kanavat selkeästi erotteleva litteraatio, jonka ulkoasu pyrkii esittämään analyysin kannalta tärkeät vuorovaikutuksen ulottuvuudet ymmärrettävästi. Tavallisten yksisarakeisten, rivinumeroitujen puhetta ja kehollista toimintaa kuvaavien litteraatioiden asemesta analyysissa hyödynnetään kolmesarakkeisia pelitapahtumat, chatin ja ääniviestinnän yhdistäviä litteraatteja. Samankaltaista lähestymistapaa on aiemmin hyödynnetty esimerkiksi Twitch-suoratoistopalvelun suorälähetysten litteroinnissa (Recktenwald 2017), joissa yhdistyy peli ja sen tapahtumat, juontajan puhe ja katsojien chat-tekstikanava.

Eräs kolmisarakkeisuuden suuri hyöty on se, että se mahdollistaa eri vuorovaikutuskanavien tapahtumien tarkastelun jotakuinkin temporaalisesti rinnakkain. Litteraattitekstit on pyritty asettelemaan niin, että samanaikaiset pelitapahtumat, chat ja puhe asettuvat visuaalisesti samalle tasolle. Selkeyden vuoksi litteraateissa on lisäksi käytetty kolmea eri kirjasinlaatua: kehyksessä ja *Peli*-sarakkeessa Times New Roman -kirjasinta, *Chat*-sarakkeessa Lucida Fax -kirjasinta sekä *Ääni*-sarakkeessa litteraateille tavallista Courier-kirjasinta.

Katkelma 1 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	pelaajat	[20:11:24][R][110:Kisueksä:1]: soulblighti	(2.0)
2	seisovat/	sitten sattuu kovasti	
3	hyppivät	[20:11:24][S][110:Mindhang-Twi]: hipa	
4	taistelu-	kivet	
5	areenan		P1: totetaaks me vaa, (.)
6	reunalla		[pullia.]
7			RL: ote[taav vaa.].hh (1.0) ttässä
8	hyökkäys-	[20:11:31] BigWigs: Pull timer started by	alusa; ni ei mittään
9	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether.	paniikkiä. tulee niitä- (.)
10	käynnistyy		typeriä vipejä.
11			(1.0)

Ensimmäinen sarake *Peli* sisältää joitakin pelin tila-avaruuden tapahtumia. Tällaisia multimodaalisia seikkoja on tuotu esille säästeliäästi, mitä kuvastaa sarakkeen kapeus suhteessa muihin sarakkeisiin. Pelimaailman toiminnan voinee kuitenkin olettaa olevan merkittävässä asemassa suuressa 20 pelaajan ryhmässä, jossa toiminta- ja

keskusteluaktiviteetit ovat koordinoituja ja yhteinen tekeminen perustuu juuri pelaamiseen. Kahdenkymmenen ihmisen ryhmätoimintatapahtumassa tapahtuu kuitenkin jatkuvasti jotakin – kaikkea ei siis olisikaan mahdollista tai edes mielekästä litteroida.

Keskimmäisessä *Chat*-sarakkeessa puolestaan on litteroitu alati päivittyvä chat, jonka ulkoasua ei ole muutettu yksiväriseksi⁶ pelkistämistä lukuun ottamatta.⁷ Niinpä chat-tekstirivit alkavat aina aikaleimalla, kanavatunnuksella, puhuvan pelaajan hahmotasolla sekä tämän nimellä ja joko ryhmänumerolla tai palvelinlyhenteellä (hahmominaisuuksista ja palvelimista ks. luvut 2.1.1 ja 2.1.2). Chat-viestit on ajallisesti suhteutettu puheeseen niin, että chat-viesti asetellaan suurin piirtein samalle riville litteroidun puheen aikana: esimerkiksi katkelman 1 rivien 8–9 chat-viesti ilmestyy pelinäkymän chat-ikkunaan hieman sen jälkeen, kun RL on aloittaa vuoronsa. Mahdollisuuksien mukaan ennen puhunnoksen alkua tai puhunnoksen jälkeen lähetetyt viestit sijoittuvat puheen kanssa eri riveille. Hyvin pitkissä ja hektisissä katkelmissa voidaan joutua toimimaan toisin.

Itse pelimaailman tapahtumien runsaus heijastuu myös chatissa, sillä monet pelin lisäosat ja peli itse tuottaa automaattista, pelitapahtumien laukaisemaa tekstiä. Katkelman 1 rivien 8–9 vuoro on tällainen automaattisesti tuotettu viesti. Automatisoitua tekstiä nimitetään analyysissa ja litteraateissa sanalla *autochat*. Autochattia litteroidaan hyvin valikoivasti, ja se erottuu pelaajien lähettämistä viesteistä harmaan kirjasinvärin perusteella. Autochat on kuitenkin vuorovaikutuksen kannalta olennaista, ja sen litteroinnissa noudatetaan mahdollisuuksien mukaan seuraavia periaatteita: 1) vuorovaikutuksessa mainitut tai vuorovaikutukseen selvästi liittyvät autochatin osat litteroidaan, 2) kun autochattia ei litteroida, merkitään sen olemassaolo litteraatissa jokaiseen tyhjään jaksoon jossa sitä aineistossa ilmenee (((*AUTOCHAT*))).

Huomionarvoista on, että autochat saattaa myös niin sanotusti hukuttaa pelaajien viestit, kun chat-ikkuna päivittyy ja täyttyy automaattisista viesteistä nopeammin kuin pelaaja ehtii viestivirtaa lukea. Chat-ikkunassa onkin monesti useampi välilehti sen mukaan, miten pelaaja on ikkunaa muokannut. Välilehdet voi myös erottaa toisistaan, jolloin pelaajalla voi olla kaksi chat-ikkunaa auki samanaikaisesti. Nauhoitteilla

⁶ Chatin värit määräytyvät viestin lähettäjän hahmon luokan (ks. luku 2.1.2) sekä chat-kanavan (ks. katkelma 2) mukaan. Vaikkapa *say*-kanavan viesteissä lähettäjän hahmonimi näkyy esimerkiksi vihreänä tai sinisenä ja loput viestistä valkoisella.

⁷ Tämä on chat-viestinnän muotoilu nauhoitteilla, joilla muotoilun määrää Prat-lisäsovellus. Pelinsisäinen chat näyttää erilaisilta ilman kyseistä lisäsovellusta, jollain muulla vastaavalla lisäsovelluksella tai samalla lisäsovelluksella mutta eri asetuksilla, joten chat voi näkyä ulkomuodoltaan erilaisena ryhmän eri jäsenille. (Ks. luku 2.2.1)

näkyvässä chat-ikkunassa on neljä välilehteä: yleinen kaiken sisältävä välilehti, pelilokivälilehti, pelkästään upseerichatin (ks. luku 2.2.2) sisältävä välilehti sekä kuiskausvälilehti, joka ponnahtaa pelaajakohtaiseksi kuiskausvälilehdeksi joka kerta jonkun kuiskatessa (ks. luku 2.2.2).

Chat-kanavan vieressä olevassa *Ääni*-sarakkeessa ääniviestinnän keskustelu on litteroitu keskustelunanalyttisin litterointimerkein (ks. esim. Jefferson 2004). Keskustelunanalyttisen tutkimusperinteen mukaan puhujien tunnistetiedot, kuten nimet, on muutettu. Peliaineistossa tämä tarkoittaa myös nimimerkkien muuttamista: vaikka kukaan ei esiinny aineistossa omalla nimellään tai kasvoillaan ja wowissa eri palvelimilla pelaavat pelaajat voivat keskenään valita saman nimimerkin, on nimimerkki silti yksilöivä ja tunnistamisen erittäin todennäköisesti mahdollistava – erityisesti silloin, kun on kyse pelissä tunnistettavissa olevasta, kokonaisesta yli 20 henkilön peliryhmästä, jonka jäsenet esiintyvät aineistossa yhdessä.

Aineiston pääpuhujan puhe on nauhoitusteknisistä syistä aina tunnistettavissa ja yhdistettävissä kyseisen puhujan pelihahmoon ja nimimerkkiin. Pääpuhujaa merkitään aineistossa ”RL” (*Raid Leader*, ks. luku 2.1.3). Muuten litteraateissa nimimerkkeihin yhdistämättömät pelaajat merkitään ”PX”, jossa X saa numeerisen arvon puhumisjärjestyksen mukaan, niin että kussakin litteraatissa ensimmäinen tunnistamaton puhuja on P1, toinen P2, kolmas P3 ja niin edespäin. Jos vuoron tuottajaa on mahdoton tunnistaa edes siinä määrin, että puhuja olisi yhdistettävissä muihin samassa keskustelujaksossa tuotettuihin vuoroihin, merkitään hänet vain ”P”.⁸ Kun sama keskustelujakso on jaettu useampaan litteraattiin (merkitty katkelmien yllä X/X, esim. 1/3), pysyvät numeeriset merkinnät litteraattiryhmässä yhtenäisinä.

Seuraava jo nähty katkelmaesimerkki on noin 10 sekunnin ote juuri ennen pelisuorituksen alkamista. Katkelman tarkoitus on havainnollistaa eri vuorovaikutuskanavia käytännössä, ja sitä analysoidaan tarkemmin luvussa 3.3. Kyseessä on pelitapahtuman ensimmäinen hyökkäys. Katkelman alussa pelaajat hyppivät tai seisovat paikallaan taisteluareenan reunalla. Suuri osa hahmoista on kääntynyt vihollisen puoleen pian alkavaan pelitoimintaan orientoituneina.

⁸ Tällaiset tapaukset liittyvät erittäin lyhyisiin vuoroihin, jotka on tyypillisesti tuotettu päällekkäispuhunnassa toisen puhujan kanssa.

Katkelmä 2 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	pelaajat	[20:11:24][R][110:Kisueksä:1]: soulblighti	(2.0)
2	seisoivat/	sitten sattuu kovasti	
3	hyppivät	[20:11:24][S][110:Mindhang-Twi]: hipa	
4	taistelu-areenan	kivet	
5	reunalla		P1: totetaaks me vaa, (.)
6			[pullia.]
7			RL: ote[taav vaa.].hh (1.0) tässä
8	hyökkäys-	[20:11:31] BigWigs: Pull timer started by	alusa; ni ei mittään
9	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether.	paniikkiä. tulee niitä- (.)
10	käynnistyy		typeriä vipejä.
11			(1.0)

Chat-sarakkeessa kaksi pelaajaa on lähettänyt viestin täsmälleen samalla sekunnilla mutta eri kanavilla. Riveillä 1–2 pelaaja nimimerkiltä Kisueksä esittää raidiryhmän yhteisellä raid-kanavalla ([R]) (ks. luku 2.2.2) huomion erästä pomon pelimekaniikasta⁹. Riveillä 3–4 Mindhang puolestaan muistuttaa pelaajia *hipa kivistä* (engl. *healthstone*; *HP-stone*, *hit point*), hahmojen elinvoimaa palauttavista esineistä. Jokaisen pelaajan täytyy itse käydä klikkaamassa ryhmän velhon luomaa objektia saadakseen hipakiven.

Mindhang tuottaa vuoronsa tekstikanavien puhe- eli *say*-kanavalla ([S]). Vuoron näkevät vain ne pelaajat, joiden ovat pelimaailmassa tarpeeksi lähellä puhujan hahmoa, 25 jaardin (n. 22 metriä) säteellä. Chat-viestien aikana keskustelussa vallitsee hiljaisuus, kunnes P1 ehdottaa hyökkäykseen ryhtymistä (r. 5–6).

Chatissa näkyy pelaajien viestien lisäksi pelin automaattisesti tuottama viesti,¹⁰ joka ilmestyy chat-ikkunaan RL:n vuoron keskivaiheilla. Viesti kertoo, että raidiavustaja ja päätankki St on käynnistänyt hyökkäysajastimen¹¹. Autochat-viestit liittyvätkin aina jotenkin pelaajien toimintaan, vaikka ne eivät ole kenenkään reaaliajassa kirjoittamia tai lähettämiä. Pelaajat voivat myös itse määritellä ja aktivoida autochat-viestejä.

⁹ Pelimekaniikaksi (*game mechanics*) nimitetään pelin sääntöjä, toimintaperiaatteita ja toiminnallisuutta kokonaisuutena (pelimekaniikkojen tutkimuksesta ks. esim. Taitto 2012; Hamari & Lehdonvirta 2010). Aineistossa esiin tulevat pelimekaniikat viittaavat yksittäisiin suoritukseen aikaisiin pelitapahtumiin, kuten kuolettavien ”läiskien” ilmaantumiseen taistelualueelle tai siihen, miten erilaiset interaktiiviset elementit käyttäytyvät. (Ks. sanasto, *pelimekaniikka*).

¹⁰ Viestin tuottaa itseasiassa peliin asennettu lisäsovellus *BigWigs Bossmods*, eikä sillä ole kanavaa, vaan se on eräänlainen pelijärjestelmän tuotos. BigWigsin kaltaisten sovellusten tarkoitus on luoda intensiivisen pelitilanteen aikana reaaliajassa mm. ajastimia ja varoituskoneita. Lisäsovelluksen avulla pelisuorituksen avaamisesta vastaava päätankki luo siis hyökkäysajastimen, joka aloittaa kaikille BigWigsin asentaneille ryhmän pelaajille synkronoidun pelinäköymässä visuaalisina numeroina näkyvän lähtölaskennan annetusta sekuntimäärästä alaspäin (15... 14... jne.)

¹¹ St käynnistää hyökkäysajastimen chat-komennolla ”pull X”, jossa X on ajastimen kesto. Komento kirjoitetaan chat-ikkunaan, ja ajastin käynnistyy heti. (Ks. sanasto, *hyökkäysajastin*).

Kuten esimerkistä näkyy, myös pitkät tauot on suureksi osaksi litteroitu omiksi vuoroikseen varsinkin puhujanvaihdoksen yhteydessä. Tämä kuvastaa hiljaisuuden ”kuulumista” tai ”kuulumattomuutta” tietyille puhujalle (Sacks, Schegloff & Jefferson 2016 [1974]; Hoey 2017). Litteroinnissa on yksinkertaisesti pyritty kohtelemaan hiljaisuuksia tai taukoja joko jollekulle kuuluvana (vuoron sisällä) tai kuulumattomana (muu kuin vuoronsisäinen hiljaisuus). Hiljaisuuksia tarkastelen lähemmin luvussa 4.2.

1.3 Menetelmä

Tutkimuksen menetelmä on keskustelunanalyysi, mutta hyödynnän tarkastelussa myös etnografista lähestymistapaa. Lähestyn aineistoa laajemmasta näkökulmasta, joka sallii aineiston analyysin ja kuvailun kontekstittietoa hyödyntäen. Pohdin seuraavassa alaluvussa keskustelunanalyttisten ja etnografisten tutkimusperiaatteiden yhdistämistä ja sen jälkeen kontekstin käsitettä ja perusteluja sen huomioimiselle analyysissa.

1.3.1 Keskustelunanalyysi ja etnografia

Keskustelunanalyysi on laadullinen tutkimusmenetelmä. Se perustuu ajatukseen keskustelusta läpeensä jäsentyneenä toimintana, johon osallistuminen sekä luo että uudistaa keskustelukontekstin ja jossa kaikki osallistujien tuotokset ovat merkityksellisiä (Heritage 1989: 241).

Harvey Sacks kehitti keskustelunanalyysin 1970-luvulla etnometodologian pohjalta. Etnometodologia on sosiologian suuntaus, joka tarkastelee keskinäisen ymmärryksen rakentumista vuorovaikutuksessa. Sen kehittäjän Harold Garfinkelin mukaan yksilöt kykenevät käyttämään vuorovaikutuksen rakenteita ymmärryksen resurssina. Sacks oli Garfinkelin oppilas ja halusi tarkastella niitä keskustelun prosesseja, joiden avulla ymmärrystä rakennetaan, nauhoitetun tutkimusaineiston avulla. Keskustelunanalyysistä muotoutui vahvasti aineistopohjainen tutkimusmenetelmä. (Sacks 1992, suomeksi esim. Tainio 1997.)

Etnografiaksi puolestaan kutsutaan tutkimusmenetelmää, jonka avulla kulttuuria tutkitaan sisältäpäin, useimmiten muun muassa kenttätyön ja -muistiinpanojen keinoin. Etnografisissa tutkimuksissa tutkija jalkautuu tutkittavien pariin, osallistuu heidän toimintaansa ja tekee havaintoja ja tulkintoja oman läsnäolonsa kautta. Kontekstin merkitys korostuu ja kontekstittietoutta pidetään välttämättömänä osana johtopäätöksiä.

Äkkiseltään aineistolähtöinen keskusteluanalyysi ja kontekstiherkkä etnografia vaikuttavat suorastaan vastakkaisilta lähestymistavoilta. Ne on kuitenkin mahdollista yhdistää, ja tulokset voivat olla hyvinkin hedelmällisiä: yhdisteltynä keskusteluanalyttiset ja etnografiset aineistot ja löydökset voivat täydentää toisiaan, ehkäistä vääriin ennakko-oletuksiin perustuvia johtopäätöksiä ja edesauttaa aineiston ilmiöiden, esimerkiksi institutionaalisten piirteiden, havaitsemista ja ymmärtämistä. Camilla Lindholm (2016: 335–336) esittääkin kontekstia keskusteluanalyttisen tutkimuksen ehdoksi, sillä vaikka kontekstitietoa ei ole keskusteluanalyttisessä tutkimuksessa tavattu eritellä, ei tutkimusaineistoa välttämättä voi edes ymmärtää ilman sitä. (Lindholm 2016; Waring ym. 2012; Arminen 2000; Bister 2014.)

Analyysini kohdistuu poikkeuksetta autenttiseen nauhoitettuun aineistoon ja litteraatioihin. Aineistoesimerkkejä tarkastellessani otan kuitenkin huomioon niiden esiintymisympäristön – pelimaailman ja pelitapahtuman – ja otan myös sen tarkastelun kohteeksi. Keskityn keskustelua kehystävään suorituseskeisyyteen, pelivuorovaikutukseen tavoitteellisena toimintana. Sen ohella sivuan myös laajempaa, vapaamuotoista kontekstia, johon suuntautumalla pelaajat voivat irtautua suorituseskeisestä toiminnasta. Erittelen tämän tutkimuksen kannalta keskeisiä konteksteja seuraavassa alaluvussa (1.3.2).

Keskusteluanalyttisissä tutkimuksissa kontekstia on tavallisesti tarkasteltu vain niiltä osin, kuin puhujat sen itse tekevät keskustelussa näkyväksi (Norrby [1996] 2004). Tässä tutkimuksessa kontekstin laajempi huomioinen liittyy pelikontekstin spesifisyyteen, siihen, että se on tavalliselle lukijalle mahdollisesti hyvin tuntematon, sekä kontekstin rooliin aineiston vuorovaikutuksen intersubjektiiivisuuden rakentumisessa. Tarkoitus on siis tehdä katkelmat luettaviksi ja ymmärrettäviksi myös niille lukijoille, joille peli ja pelitapahtumien konventiot ovat tuiki tuntemattomia. Toisaalta kontekstuaalisten huomioiden tuominen ilmi tekstissä tekee analyysistä läpinäkyvämmän, kun tulkinnat, joihin analyysi perustuu, eivät jää tekstissä implisiittisiksi. Arki- ja institutionaalisen keskustelun analysoinnin tapaan pelivuorovaikutuksen analysointi perustuu siis kykyyn tunnistaa ”mitä tapahtuu”, ja tietämys kontekstista muotoutuu olennaiseksi osaksi tutkimusta (ks. esim. Arminen 2005: 31, 35). Aiheen kattava taustoittaminen ottaa huomioon sen, että kyseessä on spesifi konteksti, joka ei välttämättä ole lukijalle esimerkiksi puhelimella soittamisen tapaan tunnistettava, yleismaallisesti jaettu konteksti.

Myös esimerkiksi Melisa Bister (2014) on hyödyntänyt kontekstin huomioivaa lähestymistapaa keskustelunanalyytisessä tutkimuksessa. Luokkahuonevuorovaikutusta tutkiessaan Bister esittää huomioita keskustelutilanteen kontekstista, jotta katkelmissa esitetyt keskustelut olisi mahdollista nähdä sellaisina, kuin tilanteen puhujat sen kokevat. Bisterin tapaan pyrin esittämään pelivuorovaikutuksen tulkinnan kannalta välttämätöntä kontekstittietoa. Siinä missä Bister esittää lukijalle kontekstitiedon selkänä matriisina katkelmien yhteydessä, sijoittuu suurin osa kontekstin erittelystä tässä tutkimuksessa lukuun 2. Tarkoituksena on siis huomioida konteksti niin, että vuorovaikutustilanne on lukijalle analyysiin päästäessä tuttu ja että analyysin yhteydessä esitetyt huomiot kontekstista liittyvät välittömästi tarkasteltuun katkelmaan, jolloin peliympäristöä ei joka kerta eritellä juurta jaksain.

Kontekstin roolin ohella etnografisen lähestymistavastani tekee se, että olen aineiston puhujien tavoin paitsi pelannut wowia vuosikausia, myös viettänyt runsaasti aikaa nauhoitteilla nähtävän nimenomaisen pelisisällön parissa. Pelkkä pelikokemus ei toki vastaa kenttämuistiinpanoja tai sellaisten pohjalta tehtyjä päätelmiä. Pelinsisäisten yhteisöjen, vuorovaikutuskanavien sekä entisten ja nykyisten pelisisältöjen tuntemus on kuitenkin huomattava resurssi tutkimusta tehdessä, ja vaikka en tutkijana osallistunut nauhoitteiden pelitapahtumiin, pelasoin samoihin aikoihin samoja pelisisältöjä samanlaisissa puitteissa kuin aineistolla esiintyvät pelaajatkin.

1.3.2 Konteksti ja analyysi

Keskustelunanalyysin puitteissa konteksti on monimuotoinen käsite, joka yhtäältä eroaa yleiskielen käsitteestä merkittävästi, mutta toisaalta rajattunakin kattaa laajan kirjon keskustelun tilanteisia tekijöitä. Konteksti käsitetään tilanteessa muuttuvaiseksi ja vaihtelevasti olennaiseksi tekijäksi. Kyse ei myöskään ole vain yhdestä tietystä kontekstista, vaan useista konteksteista, jotka saavat keskustelussa erilaisia merkityksiä ja rooleja. (Lindholm 2016; Stevanovic & Lindholm 2016; Linell 1998.)

Konteksti keskustelun piirteenä ja vuorovaikutusresurssina voidaan jakaa kahteen lajiin: välittömiin ja välillisiin konteksteihin (Linell 1998). Välittömiä kontekstitekijöitä ovat esimerkiksi edeltävä keskustelu sekä objektit ja subjektit, välillisiä ja abstrakteja kontekstiresursseja puolestaan muun muassa osallistujien oletamat keskustelun aiheista ja muista osallistujista, aktiviteettityypin kehys (Levinson 1979) ja tilanteen mahdollinen roolihierarkia (Linell 1998).

Tämän tutkimuksen kannalta keskeisin kontekstitekijä on pelaamisen tavoitteellisuus. Tavoitteellisuus näkyy keskustelutoiminnassa suorituskeskeisyytenä, siinä, että osallistujat orientoituvat peliin liittyvän tavoitteen saavuttamiseen keskustelun tarkoituksena. Erilaiset toiminnot, kuten ehdotukset ja selitykset, sekä aktiviteetit, kuten suoritukseen valmistautuminen, tähtäävät onnistumisen edellytyksien maksimoimiseen. Itse pelin säännöt eivät edellytä keskustelulta tietynlaisia rakenteita tai edes keskustelua ylipäänsä.

Tavoitteellisuus saa pelitapahtumassa erilaisia muotoja: se konkretisoituu erilaisina tavoitteina, esimerkiksi ryhmän yksimielisyytenä toimintasuunnitelmasta tai yhden ihmisen ymmärtämisen ongelman ratkeamisena; se voi näkyä välittömänä ei-kielellisessä pelitoiminnassa onnistumisena tai välillisenä aktiviteettikehyksenä; se voi dominoida tilannetta täysin tai jäädä taka-alalle; ja se voi olla relevantti kaikille tai vaihtoehtoisesti vain osalle keskustelijoista.

Kaikkein näkyvimmillään tavoitteellisuus on itse pelisuorituksen aikana. Tällöin keskustelun ulkopuolinen toiminta, pelin pelaaminen, dominoi meneillään olevaa keskustelua ja keskustelu rakentuu pelin temporaalisuuteen (ks. Mondada 2012, 2014). Keskustelu tähtää tuolloin suorasti tavoitteen saavuttamiseen. Suorituksen ulkopuolella osallistujat voivat edelleen orientoitua peliin liittyvään ajankohtaiseen tavoitteeseen, jolloin keskustelu käsittelee peliin liittyviä aiheita, mutta orientoituu suoritukseen epäsuoremmin. Tuolloin tavoitteena on luoda edellytykset suorituksessa onnistumiselle.

Suoran ja epäsuoran suorituskeskeisyyden lisäksi pelaajat voivat irtautua suorituskeskeisyydestä kokonaan (ks. luku 2.3.3). Tällöin tavoitteellisen kontekstin korvaa laajempi yhdessäolon ja arkisen keskustelun konteksti, joka sallii esimerkiksi vitsailun. Kutsun tällaista meneillään olevasta pelitoiminnasta irtautuvaa keskustelua vapaamuotoiseksi vuorovaikutukseksi, ja käsitelen sitä tutkielman lopulla luvussa 5.

Myös jo mainittu luokahuonekeskustelua tutkinut Bister (2014) mainitsi tavoitteet tärkeänä kontekstisekijänä. Bisterin tutkimuksessa kyseessä on kielenopetuksen ohjeistuksen ja harjoitukset, joilla on selkeä tavoite. Kun opiskelijat orientoituvat tavoitteeseen voimakkaasti, voidaan tavoitteeseen liittymätöntä vuorovaikutusta kohdella ei-toivottuna (Bister 2014: 49; Stokoe 2000: 192). Tällaisessa tilanteessa Bister esittää lukijalle tiedon kyseessä olevasta harjoituksesta, sillä se ei käy ilmi itse keskustelusta, mutta ohjaa analyysia merkittävästi. Edellä mainitut seikat käyvät ilmi myös tässä tutkimuksessa: ensinnäkin osallistujat asemoituvat puheeseen sen perusteella, liittyykö se

tavoitteeseen, ja toiseksi tavoite ei aina käy kokonaisuudessaan ilmi keskustelusta, ja se mainitaan tuolloin analyysin yhteydessä.

Tavoitteellisuuden ja vapaamuotoisuuden dikotomian ohella pelivuorovaikutuksessa on alati läsnä itse pelikonteksti. Pelikontekstilla tarkoitan sitä laajaa, välillistä kontekstia, johon kuuluu esimerkiksi pelaajien tietämys pelin säännöistä, kokemus aikaisemmista pelisisällöistä sekä pelitapahtumien konventioista. Tutkimuksen etnografinen ulottuvuus tarkoittaa juuri tämän kontekstiulottuvuuden ilmipanemista analyysissa. Välillinen pelikonteksti ei ole tutkimuksen keskiössä, mutta sen huomioiminen analyysissa on välttämätöntä keskustelun ymmärtämiseksi siten, kuten aineiston pelaajat sen käsittävät. Aineiston analyysissa esille tulevia pelikontekstiin liittyviä seikkoja ovat esimerkiksi tietämys siitä, kuinka monta epäonnistunutta yritystä yhdessä tietyssä suorituksessa onnistuminen tavallisesti vaatii (ks. luku 3.2.1, katkelma 4).

Huomattavaa on, että vaikka analyysi paikoin vaatii välillisen pelikontekstin erittelyä, ei välittömän pelikontekstin merkitys ei ole välillistä kontekstia vähäisempi. Keskustelutoiminta kytkeytyy pelimaailmaan erittäin vahvasti tavoilla, jotka eivät yksinkertaisesta litteraatista käy ilmi. Tutkimuksessa käytetty litterointitapa tavoitteleeekin juuri välittömän kontekstin huomioimista.

2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA

Pelivuorovaikutusta, sosiaalista kanssakäymistä peleissä ja peliyhteisöjä on tutkittu laajasti, usein viestintätieteiden näkökulmasta (esim. Siitonen 2007) ja etnografisin menetelmin (esim. Williams & Kirschner 2012). Sosiaalista kanssakäymistä on pitkään pidetty jopa merkittävämpänä syynä massiivisten verkkoroolipelien pelaamiseen, sillä tutkimukset ovat osoittaneet sen olevan pelaajille merkittävä osa pelikokemuksta (mm. Chen ym. 2006), joskin sen merkitystä pelaamisen syynä on sittemmin arvioitu uudelleen (mm. Ducheneaut ym. 2006; Chen & Duh 2007).

Pelivuorovaikutusta on tutkittu kuitenkin myös tarkemmin kielellisistä lähtökohdista. Esimerkiksi Arja Piirainen-Marsh (2010) on tarkastellut koodinvaihtoa osallistumisen ja aktiviteettivaihdosten resurssina, Elizabeth Keating ja Chiho Sunakawa (2010) puolestaan muun muassa osallistumiskehikkojen, todellisen ja pelimaailman sekä

yhteistoiminnan ilmentymiä samassa huoneessa verkkoroolipeliä pelaavien vuorovaikutuksessa. Myös multimodaalisten keskustelun keinojen, kuten katseen ja kehollisten toimintojen puutetta peliympäristössä on tutkittu esimerkiksi koordinoinnin, selontekovelvollisuuden ja sosiaalisen kokemuksen näkökulmasta (Moore, Ducheneaut & Nickell 2007). Aihepiirissä on tehty myös pro gradu -tutkielmia, muun muassa hahmonimistä The Sims ja World of Warcraft -peleissä (Ripatti 2016) sekä koodinvaihdosta Dota 2 -pelissä (Suutarinen 2017).

Tässä luvussa taustoitan tutkimuksen kannalta olennaisia pelin ominaisuuksia sekä tarkasteltavia vuorovaikutusrakenteita. Ensimmäiset kaksi alalukua käsittelevät peliä, raid-pelitapahtumia sekä pelin vuorovaikutuskanavia. Kolmas alaluku irtautuu pelistä ja keskittyy sen sijaan keskustelunanalyttisiin, analyysissa tarkasteltaviin käsitteisiin.

2.1 World of Warcraft

Peliä ja pelaamista tarkastellessani aloitan pelin kielestä sekä palvelimista, jotka ovat wowissa kielen suhteen avainasemassa, sillä palvelimet ryhmitellään kielen ja tyytin mukaan.¹² Englanniksi *realmeiksi* kutsutut erilliset pelimaailmat ovat itseasiassa pelimaailman ilmentymiä, ja *servereitä* puolestaan ovat realmeja ylläpitävät tietokoneet. Käytän kuitenkin termiä *pelimaailma* pelin tila-avaruuden nimittäjänä, joten *realmista*, pelimaailman ilmentymästä, käytän sanaa *palvelin*. Termejä *realm* ja *server* käytetään usein myös wowin englanninkielisissä keskusteluissa synonyymisesti.

Pelaaja valitsee palvelimen luodessaan uuden hahmon. Saman palvelimen tai palvelinryhmän pelaajat liikkuvat keskenään samassa pelimaailmassa, kun taas eri palvelinryhmiin kuuluvat pelaajat pelaavat identtisesti suunnitelluissa mutta erillisissä maailmoissa, eivätkä he näe toisiaan tai pysty vuorovaikuttamaan keskenään pelimaailmassa. Lähes kaikki pelisisältö on kuitenkin nykyään pelattavissa palvelintenvälisesti (engl. *X-realm*). Tämä tarkoittaa, että pelaajat voivat muodostaa

¹² Nykyään palvelinjako ja sen vaikutus pelaamiseen on aikaisempaa vähäisempi, mutta tutkimusaineistoa nauhoittaessa palvelimet jakautuivat kielen lisäksi normaali-, PvP- RP- ja RPPvP-palvelimiin (*player versus environment; player versus player; role play; role play with player versus player*). PvP-palvelimen valitseminen tarkoitti Euroopassa 18.7.2018 asti yleisesti ottaen sitä, että vastakkaisten ryhmittymien pelaajat pystyivät hyökkäämään toistensa kimppuun milloin tahansa. Normaali- eli PvE-palvelimilla pelaajien täytyi taasen ottaa PvP-tila tarkoituksenmukaisesti käyttöön hyökätäkseen ja ollakseen hyökättävissä. Vaikka wowia nimitetään nimenomaan *verkkoroolipeliksi*, keskittyy varsinainen fantasiamaailmaan eläytyminen ja niin sanotun larppauksen kaltainen näytteleminen edelleen RP- eli roolipalvelimille.

ryhmän, joka siirtyy ryhmäenemmistön kotipalvelimelle. Peli siis valitsee sen palvelimen, jossa on jo eniten ryhmäläisten hahmoja, ja siirtää loput hahmot valitulle palvelimelle. Näin ryhmäläiset voivat vuorovaikuttaa keskenään ryhmächatin lisäksi myös kehollisesti pelin tila-avaruudessa, vaikka hahmoilla olisi eri kotipalvelin.

Palvelinkielen lisäksi kielivalintaan liittyy se, että pelaajien ryhmäytyminen pelissä tapahtuu tavallisesti palvelimen tai palvelinryhmän sisällä. Pelaaja liittyy aina oman palvelimensa tai palvelinryhmänsä julkisiin tekstikanaviin ja pystyy selaamaan pelinsisäistä yhteisötarjontaa omassa palvelinryhmässään. Niinpä samankielisten palvelinten välillä valitessaan pelaajat hakeutuvat usein samoille palvelimille kuin ystävänsä tai maanmiehensä, ja näin samankieliset pelaajat keskittyvät samoille palvelimille.

2.1.1 Pelin kieli

Wowia voi pelata kymmenellä kielellä: espanjaksi, italiaksi, portugalksi, Brasilian portugalksi, ranskaksi, saksaksi, venäjäksi, taiwaniksi, kiinaksi sekä koreaksi. Kieli valitaan palvelinvalinnan yhteydessä, eikä samalla hahmolla voi pelata kuin yhdellä kielellä kerrallaan. Kielen vaihtaminen tarkoittaa palvelimen vaihtamista, mikä on maksullista. Palvelinkielen valinta tarkoittaa käytännössä pelisisällön sekä esimerkiksi julkisten kanavien ja asiakaspalvelun kielen valintaa.

Miljoonien pelaajien wowissa suuri joukko suomalaisia pelaajia pelaa (ainakin) englanninkielisillä pelipalvelimilla, mutta ryhmäytyneenä omiksi, suomea puhuviksi yhteisöikseen. Suomea pelatessaan puhuvien pelaajien suureen määrään viittaa muun muassa se, että suomenkielisiin hahmo- ja kiltanimiin törmää pelissä tämän tästä, että eräs palvelin on saanut heistä johtuvan pilkkanimen *Finreaver* (alkp. *Stormreaver*) ja että vuoteen 2016 asti eräs maailman huippukilloista oli suomen kielen taitoa pelaajiltaan vaatinut Paragon¹³. Kielipoliittisesti huomiota voisi pitää jokseenkin merkityksellisenä, onhan rinnakkais- ja monikielisyys suhteessa Englantiin sekä Englannin kielen vaikutus ja sen käytön laajuus kielipoliittisesti olennainen aihe (ks. esim. Hakulinen ym. 2009: 9–12). Se, että suomalaiset pelaajat pelaavat englanninkielisessä ympäristössä ja käyttävät

¹³ Myös DREAM Paragonina tunnettu Lightningblade-EU -palvelimella toiminut kilta lopetti toimintansa, kun tarpeeksi hyviä suomenkielisiä pelaajia ei enää saatu värvättyä tarpeeksi. Killanjohtaja ilmoitti harkinneensa kansainväliseksi, englanninkieliseksi killaksi ryhtymistä, mutta ei pitänyt ajatusta vaivan arvoisena (Seita 2016). Paragon luokiteltiin maailman parhaaksi PvE-killaksi vuonna 2010, ja sillä oli useita merkittäviä sponsoreita.

silti omaa kieltään, antaa toivoa suomen kielen asemasta ja puhujien kielivalinnoista eri käyttöyhteyksissä: suomen kielellä on selkeä paikka pelaavien suomalaisten vapaa-ajan harrastuksen kielenä, vaikka ympäristö painostaisi alati enemmän arjessa näkyvän englannin käyttöön.

Tämän tutkimuksen aineiston pelitapahtumat sijoittuvat englanninkieliselle pelipalvelimelle, minkä seurauksena pelivuorovaikutuksen analysointi suomeksi on vaatinut englanninkielisten käsitteiden suomentamista. Tutkimustyön aikana olen pyrkinyt löytämään englanninkieliselle pelisanastolle suomenkielisiä, mahdollisimman luontevia vastineita. Sanavalinnoissa olen hyödyntänyt ensisijaisesti aineiston suomenkielisten pelaajien käyttämää sanastoa, mutta myös joitakin luovia, joskin aina perusteltuja kotouttavia käännöksiä. Käytännössä käännösstrategia on sisältänyt monenlaisia ratkaisuja: englannin raid-sanasta käytän sanaa *raidi* ja *MoB*-lyhenteestä sanaa *mobi*; *boss*-sanasta sanaa *pomo* ja sanasta *pull timer* sanaa *hyökkäysajastin*.

Kokonaisuutena tarkoituksena on ollut käyttää pelisanastoa ymmärrettävästi, erilaisia kiertoilmauksia ja liiallisia käännöslainoja ehkäisevästi, luontevasti ja tarkasti. Pyrin selittämään sanat ja käsitteet sekä mainitsemaan niiden englanninkieliset vastineet niiden ensimmäisessä käyttöyhteydessä.

2.1.2 Pelaaminen, killat ja pelisisältö

Pelin pelaaminen alkaa hahmon luomisella. Pelaaja valitsee ensin palvelimen (*realm*), sitten ryhmittymän (*faction*) kahdesta toisilleen vihamielisestä vaihtoehdosta,¹⁴ seuraavaksi hahmorodun (*race*) ja hahmoluokan¹⁵ (*class*) ja lopuksi ulkonäön ja omavalintaisen nimen sekä tasolle 10¹⁶ päästyään taisteluroolin. Taisteluroolia voi pelatessa vaihtaa, mutta luokkaa ei. Monien hahmo-ominaisuuksien vaihtaminen myöhemmin on maksullista.

Taistelurooleja ovat tankki, DPS eli hyökkääjä ja parantaja (*tank*; *DPS*, ”*damage per second*”; *healer*). Osaltaan rooli määrää, millaisessa osassa pelaaja on ryhmähaasteissa. Pelkistäen sanottuna tankki keskittyy pitämään viholliset kimpussaan (ja poissa muiden hahmojen kimpusta), hyökkääjä vihollisten vahingoittamiseen ja

¹⁴ Ryhmittymät ovat Liittouma, jonka rotuja ovat mm. ihminen ja yöhaltia sekä Lauma, jonka rotuja ovat mm. örkki ja epäkuollut (eng. *alliance: human, night elf; horde: orc, undead*).

¹⁵ Hahmoluokkia ovat esimerkiksi druidi, metsästäjä, pappi ja soturi (*druid, hunter, priest, warrior*).

¹⁶ Tasokatko oli aineiston nauhoittamisen aikaan 110. Kaikki aineistossa pelattavat hahmot olivat saavuttaneet sen.

parantaja ryhmän hahmojen parantamiseen. Kaikki hahmoluokat voivat toimia hyökkääjänä, mutta vain osa parantajana tai tankkina. Pelaajat pelaavat usein päähahmolla (*main*), jota ylläpidetään mahdollisimman hyvin ja jolla pelataan kaikkein haastavimpia pelisisältöjä, sekä toisarvoisilla sivuhahmoilla (*alt*). Jokainen hahmo pystyy kerrallaan liittymään vain yhteen kiltaan (*guild*), joka oli tutkimusaineiston nauhoittamisen aikaan ainoa pelin tarjoama yhteisönmuodostamisen väline.¹⁷

Killat voivat olla lyhytikäisiä tai pitkäaikaisia, suuria tai pieniä, kilpailuhenkisiä tai rentoja. Aineistossa esiintyvä kilta oli nauhoittamisen aikaan 10 vuotta vanha, ja sen jäsenet vaihtelivat aina pitkään yhdessä pelanneista ydinjäsenistä uusiin ja tuntemattomiin tulokkaisiin. Killoille onkin tyypillistä paitsi vaihtuvuus, myös se, että vain osa kiltojen jäsenistä osallistuu kiltatapahtumiin (Ducheneaut ym. 2006; Chen & Duh 2006; Mäyrä 2016).

Killoissa on lisäksi sisäinen, muokattavissa oleva arvohierarkia. Tyypillisiä kiltarvoja ovat esimerkiksi killanjohtaja (*guild master*), päällikkö tai upseeri (*officer*) ja jäsen (*member*). Aineistossa esiintyvä kilta käytti myös mm. ”veteraani”- ja ”sosialisti”-arvoja pitkäaikaisten ja vastaavasti kiltatapahtumiin osallistumattomien arvoina. Arvot voivat tuoda mukanaan erilaisia etuoikeuksia ja velvollisuuksia, kuten pääsyn rajattuihin tekstikanaviin tai vastuualueen pelitapahtumissa.

Pelisisällöistä puhutaan yleisesti PvE:nä (*player versus environment*, pelaaja vastaan ympäristö) ja PvP:nä (*player versus player*, pelaaja vastaan pelaaja). PvE:tä ovat esimerkiksi tehtävien tekeminen, luolastojen suorittaminen ja raidaaminen (*questing, doing dungeons, raiding*), PvP:tä puolestaan kaksintaistelut, taistelukentät ja areena (*dueling, battlegrounds, arena*).

Tämän tutkielman kannalta oleellinen pelisisältötyyppi ovat raidit. Raideja voidaan suorittaa kertaluontoisesti värvätyllä, toisilleen tuntemattomista pelaajista koostuvalla ryhmällä tai säännöllisesti kokoontuvan raidiryhmän (*raid group*) voimin. Tutkimusaineiston kaltainen järjestäytyneisyys on hyvin tyypillistä: useimmiten yhden killan pelaajareservistä (*roster*) muodostettu pelaajaryhmä sitoutuu jokaviikkoihin raid-tapahtumiin, joille on määrätty päivät, alkamisajat ja kestot. Pelaajat järjestäytyvät ryhmäksi sekä pelissä että pelinulkoisessa ääniviestinnässä ja viettävät sopimansa ajan yrittämällä yhteistyössä selättää haastavaa ryhmäpelisisältöä. *Raid*- tai *raidi*-sanaa

¹⁷ BfA:ssa peliin lisättiin palvelinten- ja pelienväliset yhteisöt (*communities*).

käytetään usein sekä pelitapahtuman, raidiryhmän että itse pelimaailman alueen nimityksenä.

2.1.3 Raidit

Raidiluolastot ovat eritasoisia pelialueita, joissa on pelaajaryhmille suunniteltuja haastavia taisteluja. Tavoitteena on kukistaa pomot (*boss*), jotka kuollessaan pudottavat hahmoja kehittäviä saalisesineitä (*loot*) ja antavat pelaajaryhmän edetä seuraavaan taisteluun, läpi raidipomojen – joko lineaarisessa, ennalta määrätyssä järjestyksessä, tai epälineaarisessa mutta silti porrastetussa järjestyksessä – alkupään helpommista haasteista myöhempiin, selkeästi vaativampiin taisteluihin. Kunkin raidin viimeisen pomotaistelun (*boss encounter*) odotetaan olevan huomattavasti muita vaikeampi, saaliin parempi ja pomon kukistamisen suurempi saavutus.

Pomotaistelujen välillä on pomoihin verrattuna merkityksettömän helppoja mutta silti pelaajaryhmän vaativia vihollisia ja vihollisryhmiä, roskamobeja (*trash mobs*). Vaikka *MoB* tarkoittaa yksinkertaisesti objektia, jota ei ohjaa pelaaja (*'Mobile object'*, *'Mobile Object Block'*, *'Monster Or Beast'*), ja termi soveltuu sekä erityyppisiin pomoihin että roskamobeihin (*boss mob*, *trash mob*), viitataan sillä useimmiten pomoja vähäpätöisempiin vihollisiin, raidialueella nimenomaan roskamobeihin. Raidiluolaston roskamobit ovat usein keskenään samannimisiä ja vihamielisiä hahmoja, jotka pudottavat pääosin vähäarvoisia saalisesineitä. Niiden funktio on lähinnä tulla raivatuksi raidin tieltä.

Raideja on kolmea vaikeustasoa: normaali, heroic sekä myyttinen (*normal*, *heroic*, *mythic*). Raidien pelisisältöä voi suorittaa myös raidinmuodostajan (*raid finder*) avulla, jolloin ryhmä kootaan automaattisesti yhdistelemällä tietty määrä eri taistelurooleja valinneita pelaajia. Raidinmuodostajan tarjoama versio raidiluolastosta on vaikeusasteeltaan normaalia helpompi ja skaalattu 25 hengelle. Erittäin helppo vaikeusaste muuttaa peliaktiiviteettia radikaalisti.

Normaali- ja heroic-vaikeustasot sallivat joustavan ryhmäkoon (10–30). Myyttisellä vaikeustasolla pelaajia vaaditaan kuitenkin 20 tai vähemmän, mutta peli ei tuolloin mukaudu ryhmäkokoon, ja vajaamiehityksellä raidaamista vältetään. Raidiryhmässä on aina oltava pomotaisteluihin sopivat määrät kolmea eri taisteluroolia edustavia pelaajia, mutta myyttisellä vaikeustasolla vaatimus korostuu, ja taistelut voivat vaatia hieman normaalista poikkeavia kokoonpanoja. Kiltujen järjestämissä myyttisissä raideissa pelaajilta odotetaan useimmiten itsenäistä valmistautumista esimerkiksi

taktiikkaoppaita ja -videoita katselemalla (ks. esim Paul 2011). Pelitahti on tyypillisesti tiivis ja pelaajien oletetaan pysyttelevän näppäimistönsä ääressä lyhyitä, ajastettuja taukoja sekä hyvin ajoitettuja ja muille ilmoitettuja nopeita poistumisia lukuun ottamatta.

Tämän tutkimuksen aineiston nauhoitteet ovat myyttisen vaikeustason 20 pelaajan raideja. Toinen niistä on niin kutsuttu raivausraididi (*clear*) jolloin ryhmä aloittaa uuden raid-tallenteen¹⁸ ja kukistaa niin monta pomoa kuin pelaajien kesken sovitussa ajassa (aineistossa 2,5 tuntia) ehtii. Raivausraididin pelisisältö on pelaajille tuttua, joten raidiryhmään on tarkoituksenmukaisesti otettu mukaan uusia tulokkaita. Toinen pelitapahtuma on niin kutsuttu progeraididi (vrt. *progress*, suom. kehitys, edistys), jolloin ryhmä pyrkii tappamaan pomon, jota se ei ole ennen kukistanut, ja ryhmä on mahdollisuuksien mukaan muodostettu killan pitkäaikaisimmista raidaavista jäsenistä tai parhaimmista saatavilla olevista hahmoista.

Molemmilla nauhoitteilla nähtävä raid-luolasto on *Antorus, the Burning Throne*, ja progeraidissa pelaajat puurtavat kyseisen raidin viimeisen pomon, *Argus the Unmakerin* kimpussa. Koko lisäosan viimeisen pomon kukistaminen, ennen kuin peliä päivitetään tulevaa lisäosaa varten (*pre-patch*) ja samalla viimeisimmän raidin vaikeustasoa madalletaan, on monille pelaajille tärkeä tavoite. Jos viimeisen pomon kukistaa ennen päivitystä, saa palkinnoksi pelinsisäisen *Cutting Edge* -saavutusmerkinnän (*achievement*), jota ei päivityksen jälkeen enää saa.

2.2 Raidit ja vuorovaikutus

Raidit ovat vuorovaikutusympäristöinä moniulotteisia. Ensinnäkin kyse on medioidusta vuorovaikutuksesta, jossa vuorovaikutuksen välineet vaikuttavat sosiaaliin käytäntöihin ja järjestykseen. Arminen mainitsee erääksi medioidun viestinnän ja tarkemmin matkapuhelinviestinnän ominaisuudeksi uudet tarjoumat eli toimintamahdollisuudet vuorovaikutuksessa (Arminen 2016: 182; myös esim. Norman 2002; Raudaskoski 2009). Myös wowin peliympäristö tuo mukanaan tällaisia mahdollisuuksia, joita voidaan käyttää vuorovaikutuksen resurssina: siinä missä vastaaja saattaa käyttää tietoa puhelun soittajasta vastatessaan, voi pelaaja suunnata vuoronsa suuressa ryhmässä juuri sille henkilölle, joka pelitilanteessa valikoituu ajankohtaiseksi vastaanottajaksi. Tällaisen

¹⁸ Myyttisellä vaikeustasolla pomo voi pudottaa samalle pelaajalle saalisesineitä vain kerran viikossa, ja saman tallenteen aikana pomot pysyvät kuolleina, joten niitä ei joka kerta luolastoon astuessa tarvitse raivata. Tallenne nollautuu muiden vastaavien tallenteiden tapaan keskiviikkoisin kello 9 (UTC+3).

vuorovaikutuksen kannalta relevantin tiedon pelaaja saa esimerkiksi pelin automaattisesti tuottamista chat-viesteistä (ks. luku 1.2.2).

Toiseksi vuorovaikutusta muokkaa se, että pelaajat vuorovaikuttavat samanaikaisesti sekä pelin että muiden pelaajien kanssa, jolloin vuorovaikutus on paitsi subjektien välistä, myös subjekti-objekti-tyyppistä. Pelaaja saattaa siis suorittaa monenlaista toimintaa samaan aikaan, ja koska pelaajia on ryhmässä 20, voi ryhmä jakautua myös samankaltaisiin mutta erilaisiin aktiviteetteihin samanaikaisesti (ks. multiaktiviteetti, luku 2.3.2). Raideissa erityisen olennaista on se, että pomokohtaisiin taktiikoihin (*boss tactics*) kuuluu sekä oman hahmon suojeleminen vaaroilta että toisaalta sovitun kaltainen koordinoitu yhteistoiminta muiden pelaajien kanssa. Käytännössä tämä voi tarkoittaa, että pelaajan pitää esimerkiksi tiettyinä ajankohtana sijoittaa hahmonsa tiettyyn paikkaan tietyllä etäisyydellä toisista pelaajista ja samalla väistellä satunnaisesti pelimaailmaan sijoittuvia ja hetkellisiä hahmollensa kuolettavia vaaroja. Hän saa tapahtumien kulusta erilaista tietoa oman pelinäkömängön kautta ja voi samalla viestiä ryhmän kanssa ääniteitse. (Williams & Kirschner 2012.)

Kolmas erityisesti raideille ominainen vuorovaikutuspiirre on pelaajien arvohierarkia. Jokaisessa raidissa, oli se sitten killan järjestämä tai satunnaisesti koottu, on raidiryhmän johtaja (*raid leader*). Muita mahdollisia asemia ovat muun muassa raidiavustajat (*raid assistant*) ja päätankki (*main tank*). Tämän tutkimuksen aineistossa killanjohtaja on sekä raidin johtaja että saaliinjakaja (*master looter*)¹⁹.

2.2.1 Pelinäkömä

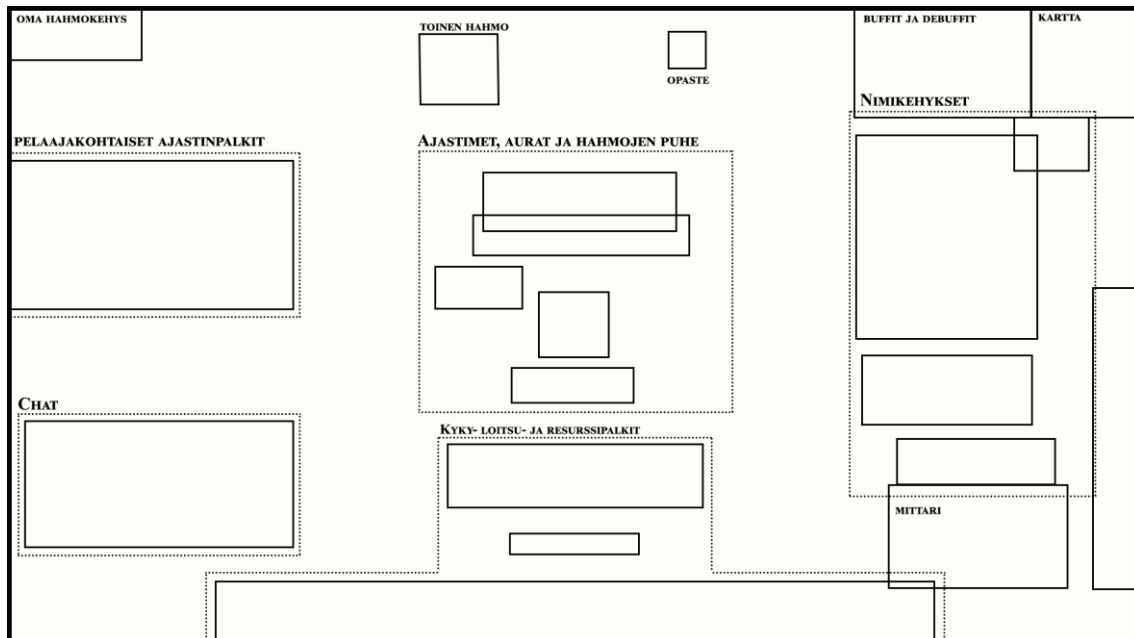
Pelin käyttöliittymä (*user interface, UI*), on laajalti muokattavissa (ks. esim. Dyck, ym. 2003; Targett ym. 2012), ja pelinäkömä vaihtelee joskus merkittävästikin pelaajien välillä. Vaihtoehtoja on rajattomasti, sillä pelaajat voivat paitsi valita pelin oman, muokkaamattoman käyttöliittymän, valmiiksi kootun, pelinäkömää muokkaavan lisäsovelluspaketin (*addon package*, esim. ElvUI), yhden tai useamman yksittäisen lisäsovelluksen tai minkä tahansa yhdistelmän edellä mainituista. He voivat luoda esimerkiksi äänimerkkejä, tekstejä, ajastimia ja nappimaisia komentosekvenssejä tai vain

¹⁹ Kun pomo kuolee, pelaajat voivat saada siltä saalisesineitä vuorovaikuttamalla kuolleen hahmon kanssa pelimaailmassa. Tätä kutsutaan *lootin* eli *saaliin droppaamiseksi* tai *tiputtamiseksi*. Esineet pitää jakaa ryhmän kesken joko automaattisen saaliinjakojärjestelmän tai nimitetyn saaliinjakajan avulla. Saaliinjakan rooli poistettiin pelistä pian aineiston nahoittamisen jälkeen BfA-lisäosassa.

muokata perusnäkömön komponenttien sijainteja ja muotoja. Muokattavuuden myötä eri pelaajien chat-ikkunat ja sekä video- että äänimaailma voivat poiketa toisistaan paljonkin.

Skemaattisesti eri pelaajien pelinäkömät muistuttavat kuitenkin toisiaan. Ne jakavat usein ainakin osan seuraavista asettelupiirteistä: alareunassa vasemmalla chat, keskellä kykynäppäimet, oikealla vanhinkomittarit; keskellä aurat ja ajastimet, keskellä vasemmalla raid-yksiköt; ylhäällä vasemmalla pelaajayksiköt, oikealla buffit sekä kartta. Buffit ja debuffit (vrt. suom. vahvistaa, heikentää) ovat tehosteita, joista hahmo hyöttyy (buff) tai kärsii (debuff). Alla ruutukaappaus aineistosta ja ruutukaappauksen skemaattinen esitys. Skeemaesitys antaa siis suuntaa-antavan kuvan jokaisen pelaajan näkömästä tämän pelatessa ja vuorovaikuttaessa toisten pelaajien kanssa.

Kuva 1: skeema.



Kuva 2: pelinäkömää.



Pelinäkymä elää pelin mukana. Kuten kuvasta näkyy, itse suoritusten aikana informaatiotulva on valtava. Suoritusten ulkopuolella näkymä on maltillisempi, sillä esimerkiksi ajastinikonit ja -palkit ilmestyvät vasta taistelussa (*combat*). Myös audioympäristö muuttuu pelitapahtumien ja toimintatyyppien mukaan. Tutkimuksen katkelmat ja litteraattit sisältävät chatin tekstikanavien puheen, ääniviestinnän sekä pelimaailman tapahtuman kuvauksia, mutta äänimerkkien ja grafiikoiden tulva jää paljolti litteraatioiden ulkopuolelle.

2.2.2 Pelinsisäiset vuorovaikutuskanavat

World of Warcraftissa on erityyppisiä tekstikanavia, jotka voi jakaa ensisijaisesti julkisiin ja yksityisiin. Kunkin palvelimen julkiset kanavat ovat tyypillisesti aluekohtaisia, ja pelaaja liittyy ja poistuu niistä automaattisesti liikkuessaan pelimaailmassa. Yksityiset kanavat ovat alueesta riippumattomia, ja niitä on monenlaisia:

- kuiskaukset (*whisper*, myös *tell*) ovat pelaajien välisiä yksityisviestejä,
- kiltachat (*guild chat*) nimensä mukaisesti kiltojen sisäinen kanava,
- upseerichat (*officer chat*) killan ylempiarvoisten johtojäsenien, niin kutsuttujen upseerien rivijäsenille näkymätön kanava,
- ryhmä- ja luolastochatit (*party*, *instance chat*) puolestaan ryhmiä muodostavien pelaajien yhteisiä kanavia.

Pelinsisäisten kanavien lisäksi Activision Blizzardin peleissä on jaettu, Battle.net-sovelluksen mukanaan tuoma *Battletag*-kuiskausjärjestelmä. Battletag²⁰ on pelaajan käyttäjätilin nimimerkki, joka näkyy viesteissä vastaanottajan nimenä. Kuiskata voi myös pelkällä hahmonimellä tai sitten niin kutsutulla *Real ID* -nimellä, jolloin kuiskauksessa näkyy käyttäjätilille rekisteröity etu- ja sukunimi. Battletag- ja Real ID -kuiskata voi pelien, palvelimien ja ryhmittymien välillä. Yksityisten keskustelujen luomat osallistujienväliset kontekstit jäävät pimentoon, jos ne eivät näy aineiston nauhoittajalle. Tutkimusaineisto paljastaa siis vain osan vuorovaikutuksesta.

Chat-kanavien lisäksi World of Warcraftissa on pelinsisäinen ääniviestintämahdollisuus (*voice chat*). Pelinsisäinen ääniviestintä oli pelissä aiemmin, noin kymmenen vuotta sitten kovassa käytössä, mutta jäi taka-alalle pelaajien löytäessä parempia pelinulkoisia vaihtoehtoja.²¹

2.3 Vuorovaikutuksen rakenteita

Selitän seuraavaksi joitakin keskustelunanalyyttisiä peruskäsitteitä. Käyn ensin lyhyesti läpi vuoron ja sekvenssin. Sen jälkeen pureudun suurempiin kokonaisuuksiin, aktiviteetteihin ja projekteihin, sekä vuorottelu- ja sekvenssijäsennyksen tapaiseen keskustelun järjestäytymisen ilmiöön, kokonaisrakenteeseen.

2.3.1 Vuorottelu, sekvenssit ja preferenssi

Keskustelunanalyttisessä tutkimusperinteessä vuorovaikutus ymmärretään hetki hetkeltä muotoutuvaksi toiminnaksi, joka järjestyy erilaisiksi rakenteiksi. Keskustelu on toimintaa, vuoroja ja vuorottelua, joka muodostaa sekvenssejä. Vieruspariksi kutsutaan vuoroparia, joissa etujäsen, esimerkiksi kysymys, saa jälkijäsenen, vastauksen. Jälkijäsen tai sen puuttuminen voi olla odotuksenmukaista, preferoitua, tai epäodotuksenmukaista, preferoimatonta. Vierusparin ydinjäseniä voi edeltää varsinaista toimintoa pohjustavia vuoroja ja ydinjäsenten välissä tai niiden jälkeen voidaan suorittaa toimintoja, jotka

²⁰ BattleTag on yksilöivä käyttäjätiliin liitetty nimimerkki, joka koostuu nimiosasta ja numerotunnuksesta: Esimerkki#0123. Pelaajat voivat sen avulla lisätä toisiaan palvelin-, ryhmittymä- ja pelirajat ylittäviin ystävälistöihin. Kuiskauksessa nimenä ilmenee pelkkä nimiosa: [Esimerkki]: "...".

²¹ BfA:n myötä pelinsisäistä ääniviestintää on jälleen paranneltu. Uuden lisäosan myötä myös chat-mekanismeja on muutettu; pelaajat pystyvät nyt luomaan palvelimien- ja jopa pelienvälisiä yhteisöjä (*communities*) perinteisten kiltojen lisäksi, ja kiltachat tallentuu erilliseen ikkunaan, josta pelaajat voivat lukea chattia siltä ajalta, kun he itse olivat poissa pelistä.

jollain tapaa tukevat tai liittyvät ydinparien toimintoihin. Toisin sanoen vieruspari voi laajeta eri suuntiin. Yhdessä laajennustensa kanssa vieruspari muodostaa sekvenssin. (Schegloff 2007.)

Edellä mainitut vuorovaikutusyksiköt muodostavat keskustelunanalyttisen teorian ytimen: vuorojen osat, vuorot ja vierusparit sekä vuorottelu-, sekvenssi- ja preferenssijäsennys. Tämä tutkimus käsittelee näitä suurempia vuorovaikutusyksiköitä ja rakennekokonaisuuksia: aktiviteetteja, projekteja sekä kokonaisrakennetta.

Suurempien vuorovaikutusyksiköiden jäsennyksestä käytän termiä *sekventiaallinen jäsennyys*. Schegloff (2007: 2) määrittelee sekventiaalisen jäsennyksen esimerkiksi sekvenssijäsennystä laaja-alaisemmaksi termiksi: sekventiaallinen jäsennyys viittaa minkälaiseen tahansa jäsennykseen, joka liittyy yksiköiden suhteelliseen järjestäytymiseen. Vuorottelu-, sekvenssi- ja preferenssijäsennys ovat siis sekventiaalisen jäsennyksen alakäsitteitä. Tässä tutkimuksessa sekventiaallinen jäsennyys toimii suurien vuorovaikutusyksiköiden jäsennyksen nimittäjänä.

Aktiviteettien ja projektien yhteydessä käytän myös termiä *suprasekventiaallinen konteksti*, jossa supra-etuliite viittaa yksikötason ylittävään ilmiöön. Suprasekventiaallinen konteksti on keskustelun välitön konteksti, se laajempi toimintakokonaisuus, jonka puitteissa puhuja on tuottamassa tai tulkitsemassa puheenvuoroa. Aktiviteettien, projektien ja kokonaisrakenteen tutkiminen on lisäksi *suprasekventiaalisen koherenssin* tutkimista – siis sitä, miten sekvenssit muodostavat koherentteja, sekvenssit ylittäviä kokonaisuuksia.

Vaikka niitä ei ole tutkittu kovin laajalti (Robinson 2013: 257–258), tutkimusaiheena suuret vuorovaikutusyksiköt ja kokonaisrakenne juontavat juurensa keskustelunanalyysin alkuaikoihin. Harvey Sacks ja Emanuel Schegloff puhuivat kokonaisrakenteesta niinkin aikaisin kuin 1970-luvun taitteessa (Sacks 1992 [1970], 1992 [1971a]; Schegloff 1967, 2002: 272; Schegloff & Sacks 1973).

2.3.2 Aktiviteetti ja multiaktiviteetti

Sekvenssit voivat muodostaa laajempia toisiinsa kytkeytyviä ja järjestäytyneitä kokonaisuuksia. Harvey Sacks kutsui näitä mm. *paketeiksi* (engl. *big package*, Sacks 1992: 354; myös Jefferson 1988), sittemmin niitä on nimitetty esimerkiksi *sosiaalisiksi aktiviteeteiksi* (engl. *social activity*, Heritage & Sorjonen 1994) ja *aktiviteettiprojekteiksi*

(engl. *project of activity*, Robinson 2003). Käytän niistä tässä tutkimuksessa yksinkertaista nimitystä *aktiviteetti*.

Aktiviteetteja ei ole määritelty tarkasti, mutta tyypillisesti ne sisältävät monenlaisia sekvenssejä ja toimintoja, joihin osallistujat suhtautuvat yhtenäisenä kokonaisuutena (Robinson 2013: 259; Heritage & Sorjonen 1994: 4). Se, että osallistujat seuraavat jonkinlaista oletettua kaavaa, tekee aktiviteeteista suprasekventiaalisien kontekstin, joka vaikuttaa vuorovaikutuksen muotoutumiseen (Garfinkel 1967; Robinson ma). Aktiviteetteja ja kokonaisrakenteita käsitellessään Robinson (mas. 257–258) mainitsee tällaisiksi sekvenssien ja toimintojen muodostamiksi laajemmiksi koherenteiksi kokonaisuuksiksi esimerkiksi lahjan avaamisen, arvioinnin ja siitä kiittämisen (Good & Beach 2005) sekä mm. oireiden kuvailuista, diagnoosista ja hoitoehdotuksista koostuvat ensikäynnit lääkärin vastaanotolla (Robinson 2003).

Aktiviteettikokonaisuuksien koherenssi ja niiden järjestäytynyt rakenne ei ole selitettävissä pelkällä sekvenssijäsennyksellä tai sattumalla, vaan kyse on vuorovaikutuksen kokonaisrakenteesta (Robinson 2003: 258; Lerner 1998: 8), joka on sekventiaalisien jäsennyksen muoto. Suhteessa paikalliseen sidosteisuuteen esimerkiksi vastavuoroisten ”mitä kuuluu” -sekvenssipareissa, kokonaisrakennetta voisi kuvata *ulkoiseksi* tai hetkellisestä vuorovaikutuksesta irralliseksi koherenssin lähteeksi (Schegloff 2011; Robinson 2013).

Aktiviteetteja voi myös olla meneillään useampia samanaikaisesti. *Multiaktiviteetiksi* kutsutaan Haddingtonin, Keisasen, Mondadan ja Nevilen mukaan (2014) tilannetta tai toimintaa, jossa osallistujat koordinoivat useampaa aktiviteettia samanaikaisesti tai sarjana ja jolloin osallistujat orientoituvat aktiviteetteihin nimenomaan erillisinä. Esimerkiksi keskustelutoiminnan oheinen yksinkertainen multimodaalinen aktiviteetti, kuten viittaaminen, tai meneillään olevan aktiviteetin kompleksisuus ja moniosaisuus ei hahmotu multiaktiviteetiksi. Multiaktiviteetin lähikäsite on *multitaskaaminen*, joka on kuitenkin multiaktiviteettia suppeampi: multitaskaamista on pidetty usein yksilöllisten ja hyvin tarkasti määriteltävien tehtävien suorittamisena, kun taas multiaktiviteetti on vuorovaikutustilanteen osallistujien yhteinen, intersubjektiivinen prosessi. (Mas. 1–28.)

Multiaktiviteetti on kuitenkin itsessään hyvin kompleksinen ja vaikeasti määriteltävä aihe. Multiaktiviteettia onkin Haddingtonin, Keisasen, Mondadan ja Nevilen toimittamassa teoksessa (2014) tarkasteltu myös yksilön näkökulmasta. Multiaktiviteetit ja niiden ilmentymät ovat siis monimuotoisia ja hierarkkisia. Tämä monimuotoisuus tulee

esille myös multiaktiiviteetin hallinnoinnin keinoissa: multiaktiiviteettitilanteessa eri aktiiviteetteja aloitetaan, lopetetaan, keskeytetään, hylätään, muokataan ja vaihdellaan keskustelutoiminnassa. (Mts. 21–28.)

2.3.3 Kokonaisrakenne ja keskustelun identiteetit

Robinson määrittelee aktiiviteetin välttämättömäksi ehdoksi kokonaisrakenteen (2013: 260). Hän lisää, että keskustelunanalyytissä tutkimuksissa kokonaisrakenne ymmärretään kontekstina, josta he voivat irtautua ja johon he voivat palata (Heritage & Sorjonen 1994: 4). Lisäksi Robinson muistuttaa, että se, missä määrin keskustelijat jakavat käsityksen kokonaisrakenteen eri puolista, saattaa vaihdella (Jefferson 1988; Lerner 1998). (Robinson mas. 260.) Kokonaisrakenne on keskustelunanalyysissä lisäksi perinteisesti esitetty yksittäisen, kokonaisen vuorovaikutustapahtuman ominaisuutena (mas.: 259–259). Kuitenkin niin Sacks (1992 [1970]: 157) kuin Schegloffin (2011: 378) korostavat, että kokonaisrakenne tulisi nähdä myös esimerkiksi vuorojen ja toimintojen kaltaisten yksiköiden ominaisuutena.

Tämä tutkimus keskittyy kokonaisrakenteeseen suurten vuorovaikutusyksiköiden ominaisuutena. Tutkimus pyrkii siis aineiston edustaman pelitapahtuman osalta ja Sacksin luonnehdintaa (ma.) mukaillen kuvaamaan pelitapahtuman vuorovaikutuksen kokonaisrakennetta: kuinka keskustelun keinoin aluista päästään johonkin muuhun ja jostain muusta loppuihin, kun koko vuorovaikutustilanne hahmottuu kokonaisuudeksi? Schegloffin (2010: 133) hahmotelma kokonaisrakenteen tehtävästä keskustelussa esittää asian tarkemmin: Kuinka vuorovaikutustapahtumat saavat alkunsa? Kuinka niiden lopetukset tehdään relevanteiksi ja toteutetaan? Miten kokonaisrakenne vaikuttaa vuorojen tuotantoon ja niiden ymmärtämiseen kautta keskustelun?

Kokonaisten vuorovaikutustapahtumien kokonaisrakenteeseen kuuluu Sacksin (1992 [1971b]: 361; myös Robinson 2013: 275) mukaan myös *keskustelun identiteetit*, jotka toistuvat keskustelun kohdissa, jotka eivät ole toisiinsa suoranaisesti kytköksissä, esimerkiksi alussa ja lopussa. Sacks erottaa tällaiset itse vuorovaikutuksen määrittämät keskustelun identiteetit, kuten Sacksin soittaja/vastaja, *keskustelun ulkopuolisista identiteeteistä*, esimerkiksi sukupuolesta tai sosiaalisesta statuksesta. Hän toteaa, että keskustelun sekventiaalinen jäsenitys hyödyntää keskustelun määrittämiä identiteettejä ja etenee jossain määrin näiden identiteettien ehdoilla – esimerkiksi puhelinkeskustelun lopettaminen katsotaan ensisijaisesti soittajan tehtäväksi (mas. 361–362, 365–366).

Charles Antaki ja Sue Widdicombe (1998) puolestaan määrittelevät identiteetit keskusteluanalyysin käsitteenä keskustelun resurssiksi, puheessa käytettäväksi välineeksi, jonka läsnäolo vuorovaikutuksen taustalla näkyy keskustelun yksityiskohdissa. Lyhykäisyydessään identiteetti tarkoittaa osallistujan luokiteltavuutta ominaisuuksin määriteltynä kategoriaan, ja kategoriaan kuulumisen myös implikoi ominaisuuksia tai piirteitä. Tällaisia vuorovaikutustilanteen osallistujan ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi puheen piirteet tai vaikkapa tietyn objektin omistaminen. Identiteetti voidaan vuorovaikutuksessa liittää osallistujaan, mutta se voidaan myös hylätä, tuoda esille ja tunnustaa tai sivuuttaa ja kieltää. Etnometodologisesta ja keskusteluanalyttisesta näkökulmasta identiteetti ei ole väline, jolla vuorovaikutusta selitetään, vaan analyysia vaativa seikka. (Mas. 1–4.)

Samassa Antakin ja Widdicomben toimittaman teoksessa Don Zimmerman (1998) luonnehtii identiteettejä vuorovaikutuskontekstin elementiksi, joihin osallistujat orientoituvat ja jotka kontekstin kuvaajina saavat sekä *proksimaalisia* että *distaalisia* muotoja. Proksimaalisessa kontekstissa identiteetit liittyvät paikalliseen vuoro vuorolta etenevään toimintojen rakentumiseen, distaalisessa kontekstissa puolestaan sosiaalisiin aktiviteetteihin. Hän jakaa identiteetit kolmeen tyyppiin: diskurssi-identiteetteihin, tilanteisiin identiteetteihin sekä tilanteesta riippumattomiin identiteetteihin. Näistä kullakin on oma vaikutusalueensa.

Diskurssi-identiteeteillä Zimmerman (1998) tarkoittaa hetki hetkeltä rakentuvan vuorovaikutuksen rooleja. Ne voivat vaihtua vuoro vuorolta, sillä ne liittyvät paikalliseen, *proksimaaliseen* tekemiseen. Kaikenlaisen puhutun keskustelun ydintyyppiksi Zimmerman mainitseekin identiteettiparin puhuja/kuuntelija. Diskurssi-identiteetit kertovat meneillään olevan keskustelutoiminnan tyypistä ja puhujien rooleista siinä ja hahmottuvat siten keskustelun sekventiaalisen jäsenyyksen piirteeksi. (Ma.)

Siinä missä diskurssi-identiteetit voivat vaihdella tai kerrostua vuoroittain, ovat tilanteiset identiteetit yksittäisessä keskustelussa suhteellisen pysyviä. Ne liittyvät osallistujien suhteessa vuorovaikutustilanteeseen ulkopuolisiin piirteisiin ja ominaisuuksiin, joihin orientoitumalla osallistujat hyödyntävät tilanteen ulkoisia resursseja, kuten osallistujan oletettua osaamista, ja joiden avulla osallistujat voivat toteuttaa sekvenssirajat ylittäviä toimintakokonaisuuksia. Keskusteluaktiviteettien muodot ja tavoitteet kumpuavat juuri tilanteisista identiteeteistä. Proksimaaliset ja distaaliset identiteetit linkittyvät, kun ne ilmaistaan ja niihin asemoidutaan osana keskustelutoimintaa. (Zimmerman 1998.)

Keskustelutilanteesta riippumattomia identiteettejä Zimmerman (1998) luonnehtii piileviksi ja potentiaalisesti missä tahansa tilanteessa ajankohtaisiksi sekä fyysisesti tai kulttuurisesti näkyviksi ja ilmeisiksi. Identiteettien ilmeisyys ei kuitenkaan yksioikoisesti johda niiden ilmipanemiseen tai perustavanlaatuiseen merkitykseen keskusteluissa, mutta puhuja voi tunnistaa keskustelukumppaninsa luokiteltavuuden tai identiteetin ja tulkita vuorovaikutusta sen perusteella. Tällaiset identiteetit vastanevat Sacksin mainitsemia keskustelun ulkopuolisia identiteettejä. (Mas. 90–91; Sacks 1992 [1971b].)

Huomattavaa on, että ”keskustelun ulkopuolisten, fyysisesti tai kulttuurisesti ilmeisten” identiteettien erottaminen itse keskustelun ajankohtaisiksi tekemistä identiteeteistä on pelivuorovaikutuksessa jokseenkin monimutkaista. Esimerkiksi pelihahmon rotu on pelissä visuaalisesti havaittavissa, mutta se ei vertaudu etnisyyteen todellisuudessa, sillä pelimaailmassa rotu tuo mukanaan yksiselitteisesti ja numeerisesti määriteltyjä kykyjä ja ominaisuuksia. Pelaaja saattaa myös vaihtaa hahmoa samankin pelitapahtuman aikana. Tämä tarkoittaa, että pelaajan identiteetti tietyn hahmorodun edustajana voi vaihdella tai olla vaihtelematta samassa tapahtumassa, eikä hahmorotua piirteinä välttämättä ymmärretä kuhunkin pelaajaan liittyvänä ulkoisena ja pysyvänä piirteenä.

Identiteettien konkreettisten ilmentymien jaottelu ja nimeäminen ei ole aivan suoraviivaista. Kuten Zimmerman mainitsee (1998: 92), tietyillä keskustelutyypeillä on niille olennaisia diskurssi-identiteettejä, esimerkiksi puhelinkeskustelun soittaja/vastaaja-pari. Nämä taas vastaavat Sacksin keskustelun vaiheiden läpi pysyviä identiteettejä – ne eivät siis voi vaihdella vuoro vuorolta. Analysoimassaan esimerkissä Zimmerman määrittelee hätäkeskuksen soiton vakioksi tilanteiseksi identiteeteiksi soiton vastaanottajan ja soittajan, kun taas soiton diskurssi-identiteetit vaihtelevat kertojasta ja kuuntelijasta kuulustelijaksi ja kuulusteltavaksi (mas. 94–95). Soittaja/vastaaja-pari voi siis nimityksenä merkitä sekä diskurssi- että tilanteista identiteettiä.

Tämän tutkimuksen puitteissa pyrin huomioimaan aineistossa ilmeneviä distaalisia keskusteluidentiteettejä (esim. ryhmänjohtaja, tulokas) sekä niiden asettamia ehtoja keskustelun etenemiselle. Keskiössä on siis keskustelujen distaalisten identiteettien ja vuorovaikutuksen progressiivisuuden leikkauspiste keskustelun suprasekventiaalisen jäsenyyksen piirteinä.

2.3.4 Projekti

Projektilla on keskustelunanalyttisissä tutkimuksissa viitattu kahden eri tason ilmiöön. Yhtäältä projektiksi on nimitetty yhden tai useamman puhujan ajamaa pyrkimystä, joka ohjaa vuorovaikutuksen suuntaa ja osallistujien toimintaa (Schegloff 2007: 244; ks. myös esim. Voutilainen & Savijärvi 2016: 350). Toisaalta projektilla on tarkoitettu laajaa useamman aktiviteetin muodostamaa tavoitteellista kokonaisuutta (esim. Robinson 2003). Terminä projekti saattaa siis viitata joko tavoitteelliseen *vuorovaikutuskokonaisuuteen*, jolla on kokonaisrakenne, tai vaihtoehtoisesti itse *tavoitteeseen* tai *tavoitteelliseen toimintaan* vuorovaikutuksessa (ks. esim. Linell 1998: 218–219).

Käsitteen joustavuudesta huolimatta projektiin liittyy aina tavoite tai tarkoitus, joka muovaa keskustelua ja johon puhujat orientoituvat eri tavoin. Tavoitteet sekä projektin ilmentymät vuorovaikutuksessa voivat olla monenkirjavia ja eritasoisia, ja projektin suhde muihin käsitteisiin on osin häilyvä. Pääsääntöisesti projektin voi kuitenkin erottaa sekvensseistä ja aktiviteeteista, sillä vuorovaikutuksen taustalla vaikuttavana pyrkimyksenä se ei ole sidoksissa aktiviteetti- tai sekvenssikokonaisuuteen. Samaa projektia voidaan ajaa erilaisin sekvenssein ja eri projekteja samankaltaisin sekvenssein. Projektien osallistujaroolit ovat usein epäsymmetrisiä ja osallistujilla saattaa samassa keskustelutilanteessa olla vastakkaisetkin projektit, jotka ovat kuitenkin osa suurempaa, yhteistä projektia, kuten väittelyä. Pyrkimyksestä voidaan myös luopua kesken aktiviteetin tai sekvenssin tai toisen projektia voidaan alkaa aktiivisesti tukea tai vastustaa. (Esim. Linell 1998: 220.)

Tässä tutkimuksessa projekti ymmärretään Robinsonin määritelmän (2003, 2013) mukaisesti laajaksi ja tavoitteelliseksi vuorovaikutuskokonaisuudeksi. Määritelmä perustuu vuorovaikutusrakenteiden kattavuuteen, kun vuorovaikutustilanne koostuu valtaosin aktiviteeteista, jotka saattavat puolestaan laajeta hyvin pitkiksi toimintosekvenssikokonaisuuksiksi. Yksi projektien merkittävä ominaisuus tässä tutkimuksessa on edellä mainitun väittelyesimerkin kaltainen sisäkkäisyys, jonka Linell (1998: 220) katsookin luontaiseksi seuraukseksi projektien osallistujaroolien epäsymmetrisyydestä ja niiden usein kilpailevista tavoitteista.

Edellä mainitun kaltaiset aktiviteeteista koostuvat *mega-aktiviteetit* tai *megarakenteet* (Robinson 2013: 267) hahmottuvat projekteiksi, kun niillä on kokonaisrakenne johon kuuluu useita järjestyksessä esiintyviä aktiviteetteja, jotka ovat

selkeä osa kokonaisuutta ja joihin puhujat orientoituvat puheessaan. Käytännössä tämä tarkoittaa, että projektin ovat progressiivisia ja projisoivia: puhujat suhtautuvat toimintaan etenevänä ja voivat asennoitua siihen sen mukaan, eteneekö projekti odotuksenmukaisesti.

3 RAIDIT PROJEKTEINA

Tässä luvussa analysoin aineistoni pelitapahtumia kokonaisina, yksittäisinä vuorovaikutuskokonaisuuksina. Ensimmäisessä alaluvussa pohdin ehtoja sille, että keskustelujakso on hahmotettavissa suprasekventiaalisesti kokonaisuudeksi. Toisessa alaluvussa tarkastelen pelitapahtumien makrorakenteita aineistoanalyysin avulla.

Nimitän aineistoni suurinta vuorovaikutuksen kokonaisyksikköä, kokonaista kahden ja puolen tunnin pelitapahtumaa, makroprojektiksi. Makroprojekti muodostuu osakokonaisuuksista, osaprojekteista, jota puolestaan muodostuvat kolmesta aktiviteettikomponentista.

3.1 Aktiviteettisarjasta suprasekventiaalisesti kokonaisuudeksi

Akuuttihoidon ensikäyntejä ja niihin liittyviä projekteja tutkineen Robinsonin (2003) mukaan se, että joukko käyttäytymisen vaiheita esiintyy rutiininomaisesti tietyssä järjestyksessä, ei ole riittävä todiste vuorovaikutuksen kokonaisrakenteen olemassaolosta. Projektin muodostavien aktiviteettien tulee olla (a) normatiivisesti järjestäytyneitä, (b) osa laajempaa, koherenttia sosiaalisen toiminnan ”pakettia” sekä (c) vuorovaikutuksen osallistujille jotakin, johon osallistujat orientoituvat ja jota he hyödyntävät osallistuessaan sosiaaliseen toimintaan (mas. 33). Aktiviteettien tulee siis esiintyä tietyssä järjestyksessä osana sellaista toimintakokonaisuutta, jonka osat muodostavat koherentin kokonaisuuden ja joka etenee järjestelmällisesti osakokonaisuuksien lävitse. Lisäksi kokonaisrakenteeseen kuuluvat myös keskustelutilanteen sisällä verrattain pysyvät identiteetit (ks. luku 2.3.3; Sacks 1992 [1971b]: 361; Robinson 2013: 275).

Projektitkokonaisuudessa aktiviteeteille voi tyypillisesti määrittää tavoitteen. Esimerkiksi Robinsonin akuuttihoidon projekteissa käynnin syyn selvittämisen jälkeinen,

projektin toinen aktiviteetti muodostuu fyysisistä tutkimuksista ja potilashistorian kartoittamisesta. Tällöin tavoitteena on lisätiedon keruu. Tämän tavoitteen saavuttaminen on edellytys seuraavaan aktiviteettiin etenemiselle, sillä tavoite on seuraavan aktiviteetin palveluksessa; Robinsonin akuuttihoidon projekteissa toisen aktiviteetin aikana kerätyt lisätiedot ovat kolmannen aktiviteetin eli diagnosoinnin kannalta välttämättömiä (2003).

Jokaisen keskusteluaktiviteetin voi siis katsoa tähtäävän paitsi koko projektin tavoitteeseen, myös projektin etenemiseen eli seuraavaan aktiviteettikomponenttiin siirtymiseen. Sekä aktiviteettien että projektien tavoitteet voivat toteutua tai jäädä toteutumatta. Jos tavoitteen toteutuminen on keskustelutilanteessa odotuksenmukaista, tulee sen statuksen käsitteleminen ja siihen asennoituminen niin ikään relevantiksi. Niinpä sekä tavoitteiden että niiden statuksen tarkasteleminen on projektirakenteen analyysissä keskeistä, ja ne tulevat tässä tutkimuksessa esille alaluvussa 3.2.2.

Muodostaakseen suprasekventaalisen kokonaisuuden, makroprojektin, myös osaprojektien tulee järjestäytyä normatiivisesti osana laajempaa toimintakokonaisuutta. Osaprojektien järjestäytyminen on kuitenkin paljolti sidoksissa pelin asettamiin ehtoihin. Niiden on toteuduttava tietyssä järjestyksessä, sillä raidiluolastojen pomot ovat tasoittain porrastettuja²², jolloin ensimmäisen tason pomot on kukistettava ennen seuraavalle tasolle siirtymistä; progeraidin yksittäisen pomotaistelun ensimmäisestä vaiheesta on selvittävä ennen toista, kolmatta ja neljättä vaihetta²³. Kolmitasoisien rakennekokonaisuuden myötä toiminnalla on joka tapauksessa kolmen eri tason tavoitteita: koko makroprojektin tavoite, osaprojektien tavoitteet sekä kulloisenkin aktiviteetin tavoitteet. Aktiviteetit tähtäävät täten osaprojektin etenemiseen ja sekä meneillään olevan osaprojektin että makroprojektin tavoitteeseen.

Kuten Robinson huomauttaa, makroprojektin sovellusalan kannalta on välttämätöntä määritellä vuorovaikutustilanteen puitteet (mas. 30; 2013: 268). Näin myös raidiprojektin suhteen. Vaikka wowiin luodut raidipelisisällöt vaikuttavat varsin samantyyppisiltä, paljastaa pintapuolinenkin silmäys suuria eroja etenkin niihin liittyvien aktiviteettien ja vuorovaikutuksen kannalta. Raiditapahtumia on erityyppisiä (ks. luku 2.1.3), ja niiden vaikeustaso ja ryhmän jäsenten väliset suhteet vaikuttavat olennaisesti

²² Niin kutsutussa ei-lineaarissa raidiluolastoissa pomot ovat usein porrastettuja ryhmittäin. Tämä tarkoittaa sitä, että raidiryhmä voi suorittaa esimerkiksi kolme pomotaistelua missä tahansa järjestyksessä. Jos yksi taisteluista havaitaan liian haastavaksi tai turhauttavaksi, voi ryhmä siirtyä toiselle pomolle jättäen ensimmäiseksi yrittämänsä pomotaistelun suorittamatta.

²³ Käsillä olevan aineiston progeraidin pomotaistelussa on neljä vaihetta (*phases*). Vaiheiden lukumäärä vaihtelee pomoittain.

raidaamiseen aktiviteettina: mitä matalampi vaikeusaste ja mitä vanhempi pelisisältö, sitä vähemmän yhteistyötä ja keskittymistä raidaaminen vaatii ja sitä enemmän esimerkiksi raidaamisen tavoitteet vaihtelevat²⁴.

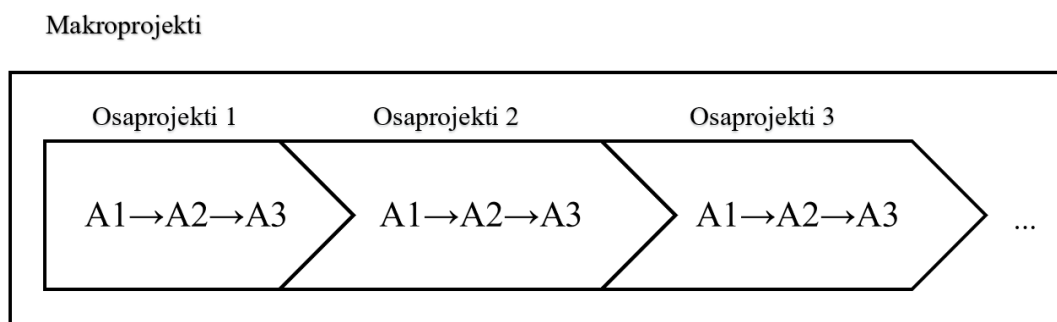
Tässä tutkielmassa esitetty vuorovaikutuksen projektirakenne koskee nauhoittamisen aikaan ajankohtaista, haastavaa raidipelisisältöä ja toisensa hyvin tuntevan suomalaisen pelaajaryhmän vuorovaikutusta. Aineiston kaksi raidia ovat hieman erityyppisiä (proge- ja raivausraidi, ks. sanasto) ja ottavat täten huomioon joitakin ajankohtaisen pelisisällön raiditapahtumissa vaihtelevia tekijöitä. Pelitapahtuman projektinomaisuus ja pelaajien asennoituminen tapahtumaan etenevänä lienee pelisisältöön sidotumpaa raivausraidissa kuin progeraidissa, sillä raivausraidissa pelaajaryhmä etenee pelisisällön läpi hyvin konkreettisesti. Progeraidissa taas on kyse toistuvista, alkuun jopa hyödyttömiltä vaikuttavista yrityksistä suorittaa yhtä ja samaa pelisisältöä. Vuorovaikutustapahtuman eteneminen tai sen ennuste on kuitenkin molemmissa yhtä lailla läsnä, sillä molemmilla pelitapahtumilla on odotuksenmukainen, ajan kanssa saavutettava tulos: raivausraidissa useampi onnistunut kaato, progeraidissa taas edistys saman pomotaistelun vaiheissa.

3.2 Makroprojekti ja osaprojekti

Yksi kokonainen raiditapahtuma muodostaa makroprojektin, joka jakautuu osaprojekteihin, pomojen kukistamisyrityksiin. Osaprojektit puolestaan jakautuvat kolmeen eri aktiviteettiin, valmistautumiseen, suoritukseen ja puintiin, seuraavasti:

²⁴ Esimerkiksi kymmenen vuotta vanha raidiluolasto on yhden pelaajan suoritettavissa (*soloable*). Vanhoja pelisisältöjä suoritetaan usein keräilyesineiden tai saavutusmerkintöjen toivossa. Aikajärjestyksessä ajankohtaista edeltävät tai ajankohtaiset mutta helpoimman vaikeustason luolastot ovat tavallisesti toisilleen tuntemattomien pelaajien suoritettavissa jopa ilman minkäänlaista kommunikaatiota. Haasteellisuus ja tavoitteet ovat kuitenkin luolastokohtaisia.

Kuva 3: makroprojekti, osaprojektit ja aktiviteetit.



Osaprojektit ovat suorituskeskeisiä kokonaisuuksia, joiden keskiössä on yksittäinen pomotaistelu ja joiden tavoitteena voi olosuhteista riippuen olla joko pomon kaato tai taistelun vaiheiden asteittainen oppiminen ja taistelussa eteneminen. Osaprojektin ensimmäinen aktiviteetti on valmistautuminen. Sen aikana pelaajat valmistautuvat suoritukseen sekä pelaamiseen liittyvin tavoin (esim. *hipakivillä*, ks. katkelma 2 ja 3) että kertaamalla pelistrategiaa eli taktiikoita. Valmistautumiskeskustelussa tyypillisesti selitetään pelimekaniikoita (ks. sanasto, *pelimekaniikka*) sekä neuvotellaan ja sovitaan ratkaisuihin. Suoritus ja senaikainen puhe sen sijaan liittyy kiinteästi kullakin hetkellä meneillä olevaan toimintaan. Puintikeskustelu puolestaan muistuttaa valmistautumista, mutta siinä keskustelu kohdistuu edeltävään suoritukseen.

Seuraavissa alaluvuissa tarkastelen sitä, miten vuorovaikutuksen osallistujat eli pelaajat orientoituvat makroprojektiin tuottamissaan vuoroissa ja miten he tulkitsevat vuorovaikutusta suhteessa makroprojektin kokonaisrakenteeseen. Alalukujen aineistokatkelmat muodostavat makroprojektien eri vaiheita – alkua, keskivaihetta ja päätöstä – tarkastelevan kokonaisuuden. Analyysin tarkoitus ei kuitenkaan ole kuvailla tyhjentävästi vaiheita, vaan käsitellä kokonaisrakenteeseen liittyviä seikkoja niiden kautta: ensimmäinen alaluku tarkastelee meneillään olevan toiminnan asemaa kokonaisrakenteessa ja sen merkitystä puhujille; toinen alaluku käsittelee osaprojektien muuttuvia ja vaihtelevia tavoitteita; ja kolmas alaluku pohtii makroprojektiin päättämiseen liittyviä seikkoja. Aktiviteetteja käsittelen luvussa 4.

3.2.1 Makroprojektin alku

Alku on makroprojektin vaihe, mutta myös keskustelun siirtymä, jonka avulla yhteen kokoontuneet pelaajat ryhtyvät yhteiseen, koordinoituun toimintaan. Alkuvaiheeseen liittyy tietynlaisia odotuksia, jotka toimivat alkuasemana makroprojektin etenemisen

myötä muuttuville ja kehittyville tavoitteille. Tässä luvussa tarkastelen makroprojektin alkua lyhyesti kummastakin näkökulmasta: siirtymänä ja vaiheena.

Makroprojekti alkaa, kun pelaajat muodostavat ryhmän ja siirtyvät pelimaailmassa taistelualueelle. Yleensä ryhmänjohtaja aloittaa ryhmän muodostamisen ajoissa, noin 10–15 minuuttia ennen sovittua ajankohtaa, ja alkuun kuuluu muun muassa kiltachatin ilmoitus ja siihen liittyviä kommentteja, viimeisten pelaajien odottelua ja ryhmän kokoonpanon muokkauksia. Kuitenkin varsinainen siirtymä koordinoituun yhteiseen keskustelutoimintaan tapahtuu, kun ryhmä orientoituu yhteiseen tekemiseen ensimmäisen kerran eli ensimmäisen osaprojektin alkaessa. Tuolloin ryhmänjohtaja tyypillisesti hakee ryhmän huomion päättäen samalla mahdolliset vapaamuotoiset keskustelut ja muut puuhut.

Seuraavassa katkelmassa ryhmä on kokoontunut raidialueelle ja ryhmänjohtaja on juuri kerännyt pelaajilta suulliset tutkimusluvut. Ryhmäläiset vitsailevat tutkimuksesta, ja lopulta ryhmänjohtaja (RL) aloittaa rivillä 1 alkavalla vuorollaan ensimmäisen osaprojektin ja sen ensimmäisen aktiviteetin. Katkelma havainnollistaa siirtymää sekä ryhmänjohtajan roolia toiminnan koordinoinnissa.

Katkelma 3 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	4 pelaajaa		RL: no↑nii. aletaako tappaan tätä.
2	hyppelehtiä,		kaikki tietää mikä on homman
3	muut		nimi. .hh
4	seisoskele-		P1: °sori oli [vielä° (- -)]
5	vat	[19:59:09] The following players are Away:	P2: [soukit soukataa]
6	paikallaan	Matala, Nckleinspector, Spratfan.	jah. nii eespäi.
7	hyökkäys-		RL: hhniih.
8	ajastin	[19:59:11] BigWigs: Pull timer started by	P3: tekis mieli kertoo se tinon
9	käynnistyy	BigWigs user St-TwistingNether.	bravuurivitsi.

Ryhmänjohtaja avaa makroprojektin partikkelikokonaisuudesta, retorisesta kysymyksestä sekä väitelauseesta koostuvalla vuorolla (r. 1–3), joka tulkitaan sekä toimintaehdotukseksi että kannanotoksi toiminnan tuttuudesta. Vuoro alkaa partikkelikokonaisuudella *no↑nii.*, joka merkitsee siirtymää tai rajaa keskustelussa (Vepsäläinen 2019: 49–55). Passiivimuodon avulla ilmaistu, monikon 1. persoonan interrogatiivimuotoinen ehdotus nimeää tulevan projektin ja toiminnan tarkoituksen, pomon tappamisen. Kvanttoripronominilla *kaikki* alkava väitelause toteaa toiminnan kannalta oleellisen tiedon jaetuksi (VISK § 750) ja tutuksi ja valmistautumisaktiviteetin tavoitteen (ks. luku 4.1) täten saavutetuksi.

RL ei ilmaise toiminnan kohdetta eksplisiittisesti vaan käyttää demonstratiivipronominia *tätä*, mutta viittaus pomoon on kaikille selvä. Tämä selittyy sillä, että koko pelitapahtuman tarkoitus on tulla tappamaan pomoja sekä sillä, että koko ryhmä seisoo taisteluareenalla tapettavan pomon edessä. Suurin osa pelaajien hahmoista on kääntynyt pomon puoleen, jolloin se on heidän pelinäkymässään. Lisäksi koko ryhmä on joka tapauksessa pomon lähetyvillä – keskustelua edeltävä toiminta, pelimaailmassa liikkuminen ja raidialueelle saapuminen, on tähdännyt juuri pomon tappamiseen.

Vuoro kertoo ryhmänjohtajan orientoitumisesta nimenomaisesti ryhmätoiminnan johtajaksi: hänen tehtäviinsä kuuluu ryhmän ja pelitapahtuman hallinnointi, kuten yhteisen tekemisen aloittaminen. Raidin ajankohdaksi sovittu aika sekä muodostettu pelaajaryhmä ja pelaajien kokoontuminen taistelualueelle tekee relevantiksi yhteisen raidiprojektin aloittamisen, ja sen olennainen toimija ja edellytys on ryhmänjohtaja. Ryhmänjohtaja avaa projektin ja astuu samalla johtajan distaaliseen keskusteluidentiteettiin. Distaalinen identiteetti on keskusteluidentiteetti, joka säilyy ja ilmenee vuorovaikutustapahtuman eri vaiheissa, kuten sen alussa ja lopussa. Ryhmänjohtaja on myös deonttinen auktoriteetti (ks. esim. Stevanovic & Peräkylä 2012; Stevanovic 2016: 212), jolla on oikeus säädellä toimintaa. Toiminta ja tavoite itsessään on kuitenkin yhteinen, kuten käy ilmi verbin passiivimuodosta *aletaako*.

Ryhmänjohtajan koordinoivaa toimintaa kohdellaankin myötämielisesti. Tätä kuvastaa P1:n anteeksipyyntö (r. 4), jossa adverbi *vielä* ilmaisee, että jotakin epäodotuksenmukaista oli vielä siirtymävaiheessa meneillään, sekä St:n (hahmonimi, ks. r. 9: *St-TwistingNether*, jossa jälkiliite on palvelinnimi) riveillä 8–9 käynnistämä hyökkäysajastin. Siirtymää edesauttavat siis muutkin kuin ryhmänjohtaja, jolloin siitä tulee keskustelussa intersubjektiivinen saavutus. Huomattavaa on myös se, että vaikka 20 hengen ryhmästä 17 ovat lyhyen katkelman ajan hiljaa, eivät he silti ole täysin toimeettomia, vaan monet hyppelivät ja suurin osa on pelimaailmassa asettunut hahmon kasvot eli pelinäkymä pomoon päin. He ovat siis tulevaan toimintaan, pomotaisteluun, kehollisesti pelin tila-avaruudessa orientoituneita. Lisäksi riveillä 5–6 valmistunut lähtöselvitys (ks. sanasto, *lähtöselvitys*) vaatii myös heiltä osallistumista, sillä jokaisen ryhmän jäsenen on vastattava selvitykseen napsauttamalla ruudulle ilmestyvää painiketta.

Koko projektin avauksen lisäksi ryhmänjohtaja siirtää tilanteen askelen lähemmäksi osaprojektin varsinaista suoritusta väitelauseella, jonka sisältämällä kvanttoripronominilla *kaikki* hän toteaa jaetuksi tiedoksi sen, miten toimitaan (VISK § 750). P2 jatkaa ryhmänjohtajan RL aloittamaa toimintaa esittämällä ikään kuin koko

taistelun yhteenvedon tai sen huomionarvoisten seikkojen muistutuksen (r. 5–6), jonka RL vahvistaa (r. 7). Projekti pyörähtää käyntiin hyvin ripeästi, sillä suorituksen alkamista ennakoiva hyökkäysajastin (ks. sanasto, *hyökkäysajastin*) käynnistetään vain muutama sekunti ryhmänjohtajan viimeisen vuoron jälkeen (r. 8–9). Osaprojekti on siis aloitettu hyvin nopeasti, pääosin ryhmänjohtajan ohjaamana sekä ei-kielellisten toimien tukemana.

Seuraava katkelma on osa aineiston toisen raiditapahtuman ensimmäistä osaprojektia, juuri ennen illan ensimmäistä hyökkäystä. Tilanne on samankaltainen kuin edellisessä esimerkissä, mutta ote on toiselta nauhoitteelta ja ensimmäisen osaprojektin keskeltä, ei sen alusta kuten katkelmassa 3. Taktiikoiden selittäminen ja muu juttelu on päättynyt, ja ryhmä on aloittamassa suoritusta ryhmän vetäjän (RL) ja yhden toisen pelaajan (P1) merkistä. Keskustelu sijoittuu aivan makroprojektin alkuun, ja katkelma havainnollistaa tämän seikan merkitystä pelaajille ja keskustelulle.

Katkelma 4 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1		[20:11:24][R][110:Kisueksä:1]: soulblighti	(2.0)
2		sitten sattuu kovasti	
3		[20:11:24][S][110:Mindhang-Twi]: hipa	
4		kivet	
5			P1: totetaaks me vaa, (.)
6			[pullia.]
7			RL: ote[taav vaa.]hh (1.0) tässä
8	hyökkäys-	[20:11:31] BigWigs: Pull timer started by	alusa, ni ei mittään
9	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether.	paniikkiä. tulee niitä- (.)
10	käynnistyy		typeriä vipejä.
11			(1.0)
12		[20:11:34][S][110:Mindhang-Twi]: pörri	P2: muutama kymmene.
13		kivekset esii	
14			RL: =mmjoo.
15			(3.0)
16			P3: vai pari sataa.
17	pelaajat	[20:11:42] Tottistantta creates:	RL: e:i tää pitäs olla, tää pitäs
18	klikkaavat	[Healthstone].	olla, paljon helepompah.
19	Pörriin	[20:11:43] Mindhang creates:	(3.0)
20	luomaa	[Healthstone].	
21	hipakivi-	[20:11:44] Juhtatuuttuut creates:	
22	maljaa	[Healthstone].	
23	luoden	[20:11:45] Hezzu creates: [Healthstone].	
24	itselleen	[20:11:46] Thempus-Xavius pulled Argus	
25	hipakiviä	the Unmaker! /ywho to tell everyone!	
26	hyökkäys-	[20:11:46] ExRT Who Pulled: Thempus	
27	ajastin	[20:11:46] Argus the Unmaker yells: The	
28	umpeutuu	master demands your doom!	

Ryhmänjohtaja alustaa ensimmäistä yritystä huomautuksella (r. 7–10) siitä, että pelitapahtuman alussa tulee *typeriä vipejä*²⁵ eli yritykset epäonnistuvat. Lokatiivinen proadverbi *tässä* sekä ajanilmaus *alussa* luonnehtivat kuluvaan hetkeä suhteessa pelitapahtumaan eli makroprojektin alkupuolta. Niitä seuraava substantiivilauseke tulkitaan tyynnyttelyksi, ja vuoron viimeinen lause ilmaisee syyn tyynnyttelylle.

Epäonnistumisten luonnehtiminen *typeriksi* viittaa siihen, että ne johtuvat syistä, jotka eivät ole yleisesti hyväksyttäviä. Tämän mukaan illan alussa on siis kaikin puolin odotuksenmukaista ja sallittua tehdä virheitä, jotka ovat tulkittavissa typeriksi. Määräisyyttä osoittava demonstratiivipronominitarkenne *niitä* esittää vipet tuttua asiana (VISK § 1413), ja ajanilmaus *alussa* implikoi, että myöhempana olisi kuitenkin suotavaa, etteivät suoritusyritykset kaatuisi tyhmyyksiin.

Monikkomuotoinen *vipejä* kertoo lisäksi, että epäonnistumisia on luultavasti odotettavissa useampia; tätä kommentoivat sekä P2 että P3. P2 tarjoaa alun vipejen lukumääräksi muutamaa kymmentä (r. 12) saaden ryhmänjohtajalta myönnyttelevän minimivahvistuksen (r. 14). P3 puolestaan tarjoaa vipejen lukumääräksi paria sataa (r. 16). Tähän ryhmänjohtaja vastaa torjuvasti vuorolla, joka alkaa kieltoverbillä *e:i* ja jatkuu myönteiseen lauseeseen, joka toteaa pomon oletettavaksi helpoksi (r. 17–18). Pomo ei siis ole niin vaikea, että se vaatisi satoja yrityksiä.

Keskustelu odotettavissa olevien vipejen lukumäärästä on mahdollisesti leikkittelyä – muutamasta kymmenestä hypätään kertaheitolla kymmenkertaiseen määrään, pariin sataan. Sadat vipet ennen luolaston viimeisen pomon ensikaatoa ovat kuitenkin enemmän sääntö kuin poikkeus.²⁶ Niinpä ryhmänjohtajan perustelut sille, miksei vipejä tarvita satoja, ovat paikallaan: pomon pitäisi olla helpompi kuin mitä pari sataa vipeä tarkoittaisi, tai ainakin helpompi kuin mitä pari sataa *typerää* vipeä tarkoittaisi.²⁷

Itse keskustelun progressiivisuuden suhteen keskeistä on vipejen *typeryys* ja niihin liittyvä *paniikki*. Tulevan pomotaistelun odotetaan päättyvän epäonnisesti typeristä syistä. Mokat puolestaan voivat johtaa yhtäältä oman toiminnan selittelyyn ja toisaalta toisten mokailuun turhautumiseen (ks. luku 4.3). Ryhmänjohtaja ennakoi makroprojektin

²⁵ Vipe on muunnos englannin sanasta *wipe*, jolla tarkoitetaan koko ryhmän kuolemista ja käsillä olleen taistelun nollaantumista. Ryhmä siis ”pyyhkiytyy” ja seuraava yritys alkaa alusta. (Ks. myös sanasto, *vipe*).

²⁶ Katkelmassa kohdattavan pomon *Argus the Unmakerin* ensimmäisenä maailmassa kaatanut *Method*-kilta käytti kaatoon yhteensä 320 vipeä. Edeltävän *Tomb of Sargeran*-luolaston viimeinen pomo *Kil’Jaeden* vaati *Methodilta* 654 vipeä.

²⁷ Kahden ja puolen tunnin aikana yrityksiä kertyy yhteensä neljäkymmentä, eikä taistelun neljästä vaiheesta toiseen päästä kuin muutaman kerran.

alkupuolen osaprojektien keskustelun piirteitä, *paniikkia*, ja pyrkii ennaltaehkäisevästi hillitsemään niitä.

Pelaajat siis orientoituvat vuorovaikutuksessaan senhetkisen projektinsa lisäksi suurempaan kokonaisuuteen, makroprojektiin, ja sen etenemisen ennusteeseen eli projisoitavuuteen. Asema makroprojektissa tuo mukanaan tiettyjä ryhmän kesken jaettuja odotuksia, jotka ohjaavat toimintaa ja joita vasten tapahtumien kulkua peilataan. Toisin sanoen pelitapahtuma ja sen rakenne sosiaalisena aktiviteettina on pelaajille tuttu, joten he voivat keskustelutoiminnassa nojautua olettimiin pelitapahtuman etenemisestä.

3.2.2 Makroprojektin eteneminen

Makroprojektia voidaan projisoida usein eri tavoin. Edellisissä katkelmissa 3 ja 4 projektiio liittyi meneillään olevan toiminnan asemaan makroprojektin sisällä ja siihen, minkälaisia odotuksia tuo asema toi tullessaan. Tämän alaluvun katkelmissa pelaajat kiinnittävät huomiota makroprojektin rakenteeseen aktiviteettien tavoitteiden ja tavoitteiden muuttumisen näkökulmasta.

Seuraava katkelma havainnollistaa pelaajien orientoitumista meneillään olevan osaprojektin tavoitteiden lisäksi laajemmin makroprojektin tavoitteisiin. Makroprojekti prosijoidaan tulevaisuuteen edenneenä toimintana, jonka osaprojektien tavoitteet eriävät nykyisen osaprojektin tavoitteista. Keskustelu- ja pelitoiminnassa otetaan huomioon se, että nykyisen toiminnan täytyy palvella myös myöhempänä ajankohtaiseksi tulevia tavoitteita.

Katkelmä 5 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	vipe	((AUTOCHAT))	((PUHETTA TANKKITAKTIKOISTA))
2	hahmot	[21:12:43][R][110:Nckleinspector:3]:	P1: -- (1.0)
3	syövät tai	pitäskö meijä lyödä joku tankiks	>mä en tiedä.=kato- katotaa
4	pomppivat		sit (miä) sii kohtaa. h j et
5			j os sen pysys kuitenkin droppaa
6			sinne.j< (.)
7			P2: (piin) kohtaa kserdats
8	St aloittaa	[21:12:47] St-TwistingNether has initiated	todennäköisesti kylläh.
9	lähtö-	a ready check.	
10	selvityksen		P3: juu: [(si-)]
11			P2: [siihen] tuli toi, tortu-
12			torturet (.) rage. samaa
13			aikaa.
14			(3.0)
15		[21:12:55][R][110:Fiilins:3]: blightis	P4: se:l j vä.
16		kannattaa aina ottaa	(.)
17		barkskin tai / ja bearform	
18		[21:12:55][R][110:St-Twi]: kui	
19			P2: se j varmaa ilmottaa; se,
20			[viikaura ettäh,]
21			P3: [(KAIKU))] (1.0)
22			kaikkee muutaki katottavaah.
23		[21:13:04][R][110:Kisueksä:1]: Jos	(14.0)
24		halutaan että buffit tulee grouppiin niin	
25		kai pitäis mennä	
26		[21:13:14][R][110:St-Twi]: aa	
27		[21:13:20][R][Mindhang-Twi]: p3 tarttee	P5: siis mä meinaan sitä et miks
28		kolmannen tankin kans	me opetellaa tää nyt näin.
29			(1.5) kos:ka sit ku me
30	Nckle-	[21:13:24] The following players are Away:	halutaan lähtee tappaa tää ni
31	inspector	Nckleinspector	#joku meist on kuitenkin
32	vastaa lähtö-		kolmas tankki ja, # j sit me
33	selvitykseen		joudutaa opetella tää paska
34	kieltävästi		uudestaa; et me saadaa kaikki
35			puffit koska meil #ei, mei
36			päästä nytkää tätä
37			depsitsekkii viel läpi.#
38			RL: mm. .mt j tuota: j, (1.0) kuka
39			tankiks. hhh
40			P5: me joudutaa veivaa sit iha
41			alust asti
42			[ku mei kuitenkin päästä-]
43			P2: [no ei mut kuitenkin päästä]
44			[näkeen-]
45			RL: [.hilja]suus, . jah.
46			P1: [nasti.]
47			RL: [aih-,] nasti tantikkiiks.
48			P5: se jollo liikkuvuuh-,
49			liikkumista. sit tarvii
50			siinä, keräilee niit palloja
51			sit,
52			RL: katotaa se et kuka niitä
53			j keräilee sitt eriksee.
54	Nastistaja	[21:13:56] Nastistaja is now Tank.	mutta nastilla o, .hh
55	vaihtaa		varru, (2.0) eli, sitten kok
56	taistelu-	[21:14:00][S][110:Ithul:3] xerdaz se vitun	kuuluu defensive ni hessu
57	roolinsa	prydax päälle	sou jtti.
58			(5.0)

Katkelman alussa Nckleinspector tuottaa interrogatiivimuotoisen monikon 1. persoonan ehdotuksen, joka koskee kolmella tankilla²⁸ pelaamista tavallisen kahden tankin asemesta (r. 2–3). Avaukseen tartutaan chatissa²⁹: 12 sekuntia ehdotuksen jälkeen St tuottaa chatissa (r. 18) sekventiaalisesti välilajennukseksi tulkittavan tarkennuskysymyksen *kui*. Kisueksä tarjoaa riveillä 23–25 yhden muutosta puoltavan perusteen jos X niin Y-rakenteella. St vastaa lopulta kymmenen sekunnin kuluttua Kisueksän vuoroon (r. 26) myötäsukaisesti *aa*-dialogipartikkelilla, joka ilmaisee aiemmin epäselvän tiedon tajuamista (Koivisto 2017) sulkien välilajennuksen. Myös Mindhangin vuoro chatissa (r. 27–28) on myötämielinen, ja se vaikuttaa pitävän kolmatta tankkia välttämättömänä, sillä hän käyttää välttämättömyyttä ilmaisevaa modaaliverbiä *tarttee*, lisäksi, että tankki tarvitaan myös kolmannessa vaiheessa p3 (*”phase 3”*).

P5 toistaa ehdotuksen rivillä 27, kenties siksi, että edellisen keskustelun päätyttyä (r. 22) äänikanavalle laskeutuu 14 sekunnin hiljaisuus. Vuoro on täten tulkittavissa sekventiaalisesti 3. position uudelleenmuotoiluksi: vuoron alkaa selittävällä *siis*-lausumapartikkelilla (Sorjonen & Laakso 2005; VISK § 807) ja jatkuu viittauksella puhujaan ja toimintaan (*mä meinaan*), mikä luonnehtii tulevaa vuoroa toistoksi. Täten chatin Nckleinspector ja äänikanavan P5 ovat tulkittavissa samaksi henkilöksi.

P5:n vuoro jatkuu *miksi*-kysymyksellä (r. 27–28), joka kyseenalaistaa toiminnan tarkoituksenmukaisuuden (Hirvonen 2016). Demonstratiivipronomini *tää* viittaa lauseessa ajankohtaiseen opeteltavaan asiaan eli pomotaistelun ensimmäiseen vaiheeseen, *näin* puolestaan käytettävään kahden tankin kokoonpanoon taktiikkana. Lausetta ja puolentoista sekunnin taukoa seuraava *koska* merkitsee perusteluiden alkua, jolloin P5 selittää, miksi pitää tämänhetkistä toimintaa epätarkoituksenmukaisena. Hän perustelee ehdotusta sillä, että se ei nykyisellään kuitenkaan kelpaa pomon varsinaiseen kaatamiseen,³⁰ joka on makroprojektin tavoite.

Rivillä 29 alkava perustelu (*koska sit ku me halutaan lähtee tappaa tää*) ei implikoi päinvastaista asiaintilaa, vaan sitä, ettei pomon tappaminen ole makroprojektin kannalta vielä ajankohtaista. Ajan adverbiali *sit* ja temporaalinen *kun*-lause viittaa aikaan, jolloin pomon tappaminen on käytännössä mahdollista eli jolloin ryhmä selviää nelivaiheisen

²⁸ Aluksi kokoonpanossa on kaksi tankkia, neljä parantajaa ja 16 hyökkääjää. Katkelman 5 aikana yksi hyökkääjä vaihdetaan tankiksi. Pelaajat vaihtavat vielä rooleja keskenään katkelman 5 jälkeen.

²⁹ Katkelmaa edeltävä pelimekaniikkakeskustelu jatkuu chatissa riveillä 15–17 sekä äänikanavan riveillä 2–22.

³⁰ Argus the Unbreaker -pomotaistelusta oli sen ollessa ajankohtainen lähes mahdotonta suoriutua kahdella tankilla taistelun myöhempien osien vuoksi. Kolmen tankin kokoonpano on siis käytännössä pakollinen.

taistelun ensimmäisistä vaiheista. Lausumapartikkeli *ni* esittää seuraavan lauseen konsekutiivisena asiointilana: projektin edettyä kolmas tankki on oltava. P5 perustelee ehdotustaan kolmannen tankin aidon tarpeellisuuden lisäksi sillä, että kokoonpanoa muutettaessa taistelun ensivaiheet joudutaan opettelemaan uudestaan.

Ryhmänjohtaja vastaa P5:n vuoroon nopeasti (r. 38–39), mutta hän ei varsinaisesti vastaa esitettyihin kysymyksiin (esim. *pitäis* tai *siksi että*...) eikä asennoidu sanottuun selvästi. Sen sijaan hän ryhtyy *mm*-dialogipartikkelin jälkeen saman tien ehdotuksen toteuttamiseen sen suuremmin ehdotuksen hyväksymistä ja päätöksentekoa eksplikoimatta. P5 jatkaa vielä perustelujaan (r. 40–42), ja P2 esittää perustelujen viimeistä osaa vastustavan vuoron (r. 43–44). Ryhmänjohtajan toinen, P2:n vuoron viimeisen sanan päälle tuotettu vuoro (r. 45) on kovaääninen ja vaatii hiljaisuutta. Sitä seuraa rivillä 46 lyhyt, rivien 38–39 hakukysymykselle osoitettu jälkijäsen *nasti*, pelaajan nimimerkkinä toimiva lyhenne hahmonimestä *Nastistaja*. Seuraavalla rivillä ryhmänjohtaja lyö päätöksen lukkoon (r. 47) toistamalla saamansa vastauksen (*nasti tantikkiiks*, ”nasti tankiksi siis”).

Katkelman ääniviestinnän toiseksi viimeisessä vuorossa P5 esittää jo tehdyn päätöksen suhteen ristiriitaisen kriteerin perusteluineen tankin valitsemiselle (r. 48–51). Vuoro on tarkoitettu vastaukseksi ryhmänjohtajan alkuperäiseen hakukysymykseen *kuka tankiks*. *hhh*. P5 siis ehdottaa, että tankiksi valittaisi hahmo, jolla on *liikkuvuutta* eli sellaisia kykyjä, jotka tekevät hahmosta nopean, koska tankit joutuvat pomotaistelun lopulla keräilemään palloja³¹. Tankiksi juuri valittu Nasti on kuitenkin hahmoluokaltaan soturi, jonka liikkuvuutta voisi arvioida muihin hahmoluokkiin verrattuna huonoksi.

Ryhmänjohtaja kuitenkin vastaa P5:n huomioon torjuvasti (r. 52–55). Ajanilmaus *sitt* viittaa jälleen myöhempään aikaan, sillä pallojen keräily käy ajankohtaiseksi vasta pomotaistelun neljännessä eli viimeisessä vaiheessa. *Eriksee* puolestaan osoittaa, että asia käsitellään omana kokonaisuutenaan, ei meneillään olevan keskustelun aikana.

Katkelman muutosehdotus on siis kaukonäköinen ja makroprojektin tavoitteisiin orientoituva. Kolmas tankki ei ehkä vielä tämänhetkisen toiminnan perusteella vaikuta tarpeelliselta, mutta se tulee olemaan sitä myöhemmin makroprojektissa. Ehdotusta kolmannelle tankista perustellaan paitsi tämänhetkisellä tavoitteella (r. 28, *opetellaa tää nyt*) myös nimenomaisesti laajemman kokonaisuuden tarkoituksella (r. 29–30, *ku me halutaa lähtee tappaa tää*). Kaukonäköisyys ei myöskään ole vain yhden pelaajan

³¹ Tässä on kyse eri pelimekaniikasta kuin ensimmäisen vaiheen puffipalloissa.

ominaisuus, vaan P2:ta lukuun ottamatta kaikki keskusteluun osallistuvat näyttävät hyväksyvän P5:n agendan. Samalla RL kuitenkin ankkuroi tekemisen myös käsillä olevaan osaprojektiin, aktiviteettiin ja sen tavoitteisiin siirtämällä makroprojektin myöhempien osien yksityiskohtien ratkomisen keskustelutoimintana myöhemmäksi (r. 52–57). Näin tilanteessa ei ryhdytä uuteen keskustelujaksoon, jossa palloja keräävän tankin liikkuvuus ratkaistaisi.

Katkelma ilmentää myös vuorovaikutuskokonaisuuden distaalisia eli verrattain pysyviä, toimintaa sääteleviä identiteettejä. Keskusteluun osallistuu useita puhujia eri tavoin, mutta juuri RL tarttuu ehdotukseen ja tekee päätöksen. Hänen hänellä on valtuudet säädellä keskustelutoimintaa ja toimintajaksoja vahvasti esimerkiksi tekemällä päätöksiä (r. 38–39, 47) ja sulkemalla keskustelujakson (r. 45, 52–53). Lisäksi keskustelussa kahdesti esille tuotu ongelma velvoittaa jonkun tarttumaan aiheeseen, ja tähän velvoitteeseen vastaa myös johtoportaan kuuluva päätankki St (r. 18).

Seuraavat kaksi katkelmaa tarkastelevat makroprojektin etenemistä sen tavoitteiden toteutumisen näkökulmasta. Pelaajien reaktiot osoittavat, että tavoitteiden toteutuminen on odotuksenmukainen osa makroprojektia. Tavoitteiden toteutumatta jääminen on siis poikkeama odotuksenmukaisesta tapahtumien kulusta ja projektin rakenteesta (ks. Robinson 2003: 31). Huomattavaa on, että odotustenvastainen epäonnistuminen on pelissä tavallista. Keskustelussa sitä kohdellaan kuitenkin poikkeuksellisenä.

Katkelmassa 6 raivausraidi (ks. sanasto, *raivausraidi*) on juuri alkanut ja kyseessä on katkelmassa 3 aloitetun pelitapahtuman ensimmäinen hyökkäys. Kukistettava pomo on raidin ensimmäinen ja helpoin, ja sen odotetaan kaatuvan ensiyrittämällä. Näin ei kuitenkaan käy: kun rivillä 1 mainitut *tuplasoukit*³² tulevat, kolme pelaajaa kuolee ja suurin osa muista vahingoittuu merkittävästi.

³² Soukiksi (*soak*, suom. kastella läpimäräksi) kutsutaan tässä taistelussa pelimekaniikkaa, jossa taistelukentälle ilmestyy neonvihreitä rinkuloita. Jokaisessa rinkulassa täytyy ennen ajastimen umpeutumista olla ainakin yksi hahmo, jotta ryhmä välttyy merkittävältä vahingolta. Hahmot sinkoutuvat pois päin rinkuloista kahden soukin välillä. Pelaajien täytyy levittäytyä taistelualueelle, jotta jokaisen satunnaisesti sijoittuvan rinkulan lähetyvillä olisi ainakin yksi hahmo myös toisella kierroksella.

Katkelma 6 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1		((AUTOCHAT))	P1: nyt on <u>tuplasoukit</u> sitte.
2			P2: jep. <u>sprediä</u> .
3	tuplasoukit		P1: <u>sprediä</u> vaa jo valmiiks.
4			(13.0)
5	6 pelaajaa	((AUTOCHAT: tietoja pelaajien kuolemista))	RL: JA. MITÄ HELVETTIÄ.
6	kuolee,		P3: mitäs siäl tapahtu.
7	suurin osa	[20:02:51][R][110:Marion-Sun:1]: kuolin	(1.5)
8	vahingoittu-	melee :DD	
9	neita		RL: >siitä meni yks kaukaa läpi.<
10			rangedi vähä, <pare;mmmin
11			sit;ten.> hoitaa hommansa.
12			että tää ei jä, <u>kukkaa</u>
13			rangeddinii.
14	1 pelaaja		P2: <u>sprediä</u> . ranged.
15	kuolee	((AUTOCHAT))	P1: <u>sprediä</u> valmiiks. tulee
16			soukit.
17			((40.05 SUORITUSTA POISTETTU))
18	tuplasoukit,	[20:03:45][R][110:Marion-Sun:1]: Emmättiä,	RL: tuota. oikeasti. se helvetin
19	jäljellä	sain meleestä :D	soukkih.
20	olevista		P3: joo siis tankin (ju-), >tai
21	kaikki paitsi		siis: ku<, mindi ku oli >ni mä
22	yksi	((AUTOCHAT))	jouduin nyt lähtee pois melee
23	kuolleita,		reinziltä ni (se' jälkee
24	viimeinenkin		tankkin meleet tankkaa.)<
25	kuolee		RL: nii.
26			P3: se näkyy; meleestä.
27	pomotaistelu	[20:03:57][R][110:Marion-Sun:1]: siis windi	RL: nii mutta. tosiaa, rangedille
28	loppuu,	oli elossa	se että te on <u>ihan</u> pakko käyä
29	pelaajat	[20:04:00][R][110:Marion-Sun:1]: tais olla	<u>soukkaamas</u> . .hh tuplasoukin
30	heräävät/		aikana elikä siin on, mentävä
31	herätetään	[20:04:01][R][110:St-Twi]: :D	sinne (.) taakseki kaks
32	henkiin,	[20:04:04][R][110:St-Twi]: no sit en tiä	kaveria.
33	valmistautu-		P1: <u>men;kää</u> tosiaa [ku sa-;]
34	minen		RL: [;>ku se]
35	seuraavaan		ensimmäinenki meni vittu läpi
36	ynitykseen		sieltä kaukaah.<
37	alkaa		P1: (a) sanottiin ni, (.) ku on
38			tulossa ne soukit ni,
39			levittäkä- levittäytykää jo
40			valmiiks siihe kentälle. (.)
41			tarvi olla stäkissä sillo.
42			RL: joo ei tähä [tarvi-]
43			P1: [saadaa] varmemmin
44			ne, (.) [soukit siält.]
45			RL: [tarvis ottaa] aina,
46			vipeä sen takii et, että jokku
47			släkkää.
48		[20:04:30][R][110:Marion-Sun:1]: Joo, oli	P: @jess.@
49		aika unluck	
50			(3.5)
51			RL: no:h, se on tämmöstä joskus.

Rivillä 5 ryhmänjohtaja (RL) reagoi pelimaailman tapahtumiin eli *soukkaamisen* epäonnistumiseen kovaäänisellä, kirosanan sisältävällä toteamuksella. Kysymyssana *MITÄ* ei ilmaise epätietoisuutta nykytilanteesta, vaan sen voi pelitapahtumien

välittömässä kontekstissa katsoa ilmaisevan tiedonhalua ja hämmästyä tai syytöstä (VISK § 1713, 1705–1706). Hetkeä myöhemmin RL diagnosoi tilanteen syyt ja syylliset sekä ongelman ratkaisun (r. 9–13) vastauksena P3:n kysymykseen (r. 6). Kun viipe on 40 sekuntia myöhemmin käynyt ilmeiseksi kaikkien paitsi yhden pelaajan kuoltua, ryhmänjohtaja ottaa vipen syyn uudelleen puheeksi (r. 18–19), ja P1, P3 ja RL puivat tapahtumien kulkua, syitä ja epäonnistumisen ehkäisemistä (r. 20–48, ks. luku 4.3).

RL:n toiseksi viimeinen lausuma alkaa rivillä 42 ja jatkuu riveillä 46–47. Se sisältää edellistä puhetta myönnyttelevän *joon*, konditionaalimuotoisen verbilausekkeen sekä selittävän *että*-lauseen. Lausuma tulkitaan edeltävän puheen samanmieliseksi yhteenvedoksi, joka toteaa, että epäonnistuminen on vältettävissä. Rivillä 51 RL tuottaa vielä *no*-partikkelilla alkavan vuoron, joka sallii tapahtumien käsittämisen tavallisena ja joka merkitsee paluuta ajankohtaiseen tekemiseen tapahtumien valittelun jälkeen (Vepsäläinen 2019: 49–56).

Katkelma osoittaa, että osaprojektin sijainti makroprojektissa sekä sijaintiin liittyvät odotukset ja tavoite näkyvät vuorovaikutuksessa siten, että tavoitteiden toteutumatta jäämiseen reagoidaan välittömästi. Epäonnistuminen diagnosoidaan tässä tapauksessa turhaksi ja piittaamattomuudesta johtuvaksi: RL esittää soukkaamisen välttämättömänä (r. 28–29) sen sijaan, että se olisi valinnaista ja toteaa vipen johtuneen siitä että *jokku släkkää*. (r. 47–48, ”*slack*”, suom. lorvailla, laiskotella).

Seuraava katkelma näyttää kahden kahden osaprojektin selkeän rajapinnan, jossa edellinen osaprojekti on saatu päätökseen ja siirtymä seuraavaan projektiin aloitettu. Siitä käy ilmi osallistujien asennoituminen pelitapahtumaan suurena, progressiivisena kokonaisuutena, joka puolestaan jakautuu pienempiin osiin, joilla on omat spesifit tavoitteensa. Kaksi ja puolituntista raidia on noin puoli tuntia jäljellä. Katkelmassa raidiryhmä on juuri kukistanut *Eonar the Life-Binder* -pomon kolmen epäonnistuneen yrityksen jälkeen. Ryhmänjohtajan jäädessä saalisarkun luokse muut jatkavat roskamobien läpi seuraavalle pomolle, *Imonar the Soulhunterille*.

Katkelma 7 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	saalista	[22:00:14] Prophet Velen says: Yet this	(8.0)
2	jaetaan ja	battle is far from over. A great power roils	
3	ryhmä siirtyy	in torment at this world's core.	
4	seuraavalle		P1: mee Imonarr.
5	pomolle	[22:00:23] Rendezvous with the Vindicaar	(2.0)
6	(Imonar the	so we can prepare for the final attack.	
7	Soulhunter)		P2: ny pääs(titähä) hauskipaa
8			osaa. elikkäh. (2.0) kaikkie
9			!lemppari!pomoh.
10			(4.0)

Kun P1 on rivillä 4 ohjeistanut yhtä pelaajaa ja siten koko ryhmää jatkamaan Imonar-pomon luokse, P2 toteaa asiointilan passiivimuotoisen *päästii*-verbin sisältävällä väitelauseella: ryhmä on saavuttanut tietyn vaiheen makroprojektissa. P2 esittää saavutetusta vaiheesta myös kaksiosaisen evaluaation, jonka *elikkä*-konjunktio kytkee samanfunktoiset lausekkeet toisiinsa (VISK § 1031). Vaikka vuoro ei kirvoita vastausta, on se tulkittavissa sarkastiseksi.³³ Imonar on kaikkien inhokkipomo, ja raidaajat viettävätkin seuraavat puoli tuntia epäonnistuen Imonarin tappamisessa, vaikka ovat siinä aiemmin onnistuneet.

Projektin kannalta olennaista vuorossa on *osaan* pääseminen: raidiryhmä on kahdessa tunnissa kukistanut viisi pomoa ja saapunut nyt Imonarille. He ovat siirtymässä tämänpäiväisessä makroprojektissa seuraavaan ja samalla viimeiseen osaprojektiin. Pelitapahtuman jakaminen osaprojekteiksi ei siis ole vain teoreettista, vaan kuhunkin pomoon liittyvä toiminta käsitetään omaksi kokonaisuudekseen, *osaksi*. Huomattavaa on, että tämä tulkinta viittaisi makroprojektin osaprojektien ryhmittyvän makroprojektin sisällä ainakin raivausraidissa.

3.2.3 Makroprojektin lopetus

Makroprojektin alun tavoin myös pelitapahtuman lopetus on saavutuksenomainen siirtymä keskustelutoiminnassa. Seuraavassa katkelmassa kaatoyritys osoittautuu epäonnistuneeksi ja samalla sovittu raidiaika (2,5h) lähestyy loppuaan. Katkelmasta käy ilmi, millaiset seikat tekevän makroprojektin päättämisen relevantiksi.

³³ Imonar the Soulhunter tunnettiin kyseisen luolaston ns. *guildbreaker*-pomona (suom. killanrikkoja) vaikeutensa vuoksi. Nimitys viittaa ylitsepääsemättömyyden johtamisesta kilttojen hajoamiseen.

Katkelma 8 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	8 kuollutta	[22:29:03][S][110:Nckleinspector:3]:3	(6.0)
2		[22:29:04] Thempus has died.	
3		[22:29:04][S][110:Nckleinspector:3]:2	
4		[22:29:04][S][110:Fiilins:2]: Fiilins: DURING	
5		[22:29:05][S][110:Nckleinspector:3]:1	P1: ai, mts. se mää kuo:lin toho.
6		[22:29:07] Aman'Thul yells: Let the fury of the sea wash away this corruption!	(0.5) P2: (-) ottaa yks vielä.
7			P3: [(-)]
8			RL: [.hhh] ei oteta.
9	vaihe 2 alkaa		P4: >päästää, [siihe kakkosvaih-]
10			P5: [>katotaa nyt mite< pom]mit menee.
11	1 pelaaja		
12	kuolee		

Rivillä 7 P2 ehdottaa, että ryhmä voisi hyökätä vielä kerran. RL vastaa ehdotukseen ykskantaan ja kieltävästi (r. 9). Tämä tarkoittaa, että hyökkäysyritys jää viimeiseksi, osaprojekteja ei enää tule ja makroprojekti on täten päätetty. Ryhmänjohtajan vuoro ei sisällä epäröintiaineiksia, vaan se on tuotettu preferoidun vastauksen tapaan. Päätöstä ei myöskään kyseenalaisteta, vaan sitä seuraavat vuorot (r. 10, 11–12) ottavat kantaa siihen, mitä seuraavaksi tehdään, vaikka projekti on päätetty eikä aktiviteetti ole enää sitä seuraavan palveluksessa. Osa pelaajista siis jatkaa osaprojektin tavoitteisiin liittyvää toimintaa, pelimekaniikoiden seuraamista, vielä suorituksen ajan. Ainakin muutama pelaajista kuitenkin lähtee pelialueelta jo kesken suorituksen.

P2:n vuoro (r. 7) antaa ymmärtää, että perusolettama on keskustelun hetkellä nimenomaan se, ettei lisäyrityksiä enää tule: makroprojektin sisällä jäljellä olevien hyökkäyksien määrästä ei ole tarvinnut neuvotella, mutta nyt lisähyökkäykseen suhtaudutaan asiana, josta pitää neuvotella eksplisiittisesti. Tämä johtune raidiajan umpeutumisesta (klo 22.30), sillä aikaa on enää yksi minuutti (ks. chat-viestien aikaleimat, r. 1–7), eikä se riitä kaatoon. Päätöstä jatkamisesta pidetään neuvoteltavissa olevana asiana, mutta ryhmän deonttisen auktoriteetin ilmoitus riittää silti.

Sopiva hetki päättää makroprojekti koittaa suorituksen jälkeen mutta ennen puintia. Läsnoolovelvoite raukeaa, ja puintiaktiviteettiin osallistumisesta tulee valinnaista. Kaiken kaikkiaan katkelma osoittaa, että makroprojektin saattaminen loppuun nojaa vahvasti kellonaikaan, osaprojektien väliseen rajapintaan sekä ryhmänjohtajan päätökseen. Pelitapahtuman lopulla osaprojektit käsitetään siis makroprojektin kokonaisrakenteessa ”mahdollisesti viimeisiksi”, jolloin niistä voidaan suorituksen jälkeen ja neuvottelun tai ilmoituksen avulla tehdä lopetuksia (Schegloff & Sacks 1973; Robinson 2013: 277).

4 AKTIVITEETIT

Raidivuorovaikutus kytkeytyy aineistossani aina kulloiseenkin aktiviteettiin, valmistautumiseen, suoritukseen sekä puintiin. Näihin kolmeen aktiviteettiin liittyvä vuorovaikutus kattaa suurimman osan pelitapahtuman vuorovaikutuksesta.

Aktiviteetit voi jakaa kahtia sen mukaan, miten keskustelu niiden aikana rakentuu: suorituksen aikana toimintaa dominoi pelaaminen keskustelun ulkopuolisena aktiviteettina ja keskustelu rakentuu pelin temporaalisuuden mukaan, kun taas valmistautumisen ja puinnin aikaan keskustelu rakentuu tavallisesti vuorovaikutuksen temporaalisuuteen.

Pelitoiminnan intensiivisyyden lisäksi myös makroprojektin tavoitteet heijastuvat osaprojektien aktiviteetteihin. Raivausraidissa erityisesti alkupään pomotaisteluja pidetään helppoina ja kaatoja odotuksenmukaisina. Progeraidissa ryhmä työstää yhtä pomotaistelua hyökkäys toisensa jälkeen, ja taktiikoita vasta opetellaan. Taktiikat muotoutuvatkin lopulliseen muotoonsa epäonnistumisen, ongelmien tunnistamisen ja niiden ratkaisun myötä. Tällainen taktiikkojen iterointi näkyy keskustelussa, jossa sopiminen perustuu yhtäältä aiemmin sovitulle, toisaalta vastahavaitulle tai uudelle argumentoinnille.

Tämän luvun alalukujen katkelmat analyseineen osoittavat, että vuorovaikutuksen osallistujat eli raidaajat asennoituvat osaprojekteihin etenevinä ja niiden aktiviteetteihin tietyssä järjestyksessä toistuvina. Samoin raidaajat tulkitsevat aktiviteetteihin liittyvää vuorovaikutusta suhteessa osaprojektin kokonaisrakenteeseen.

4.1 Valmistautuminen

Jokaisen osaprojektin alku tarkoittaa raidaajille seuraavaan suoritukseen orientoitumista. Suorituksiin valmistaudutaan erilaisin tavoin paitsi itse pelissä, myös ryhmän vuorovaikutuksessa. Tarkoituksena on varmistaa, että pelaajat ovat paikalla näppäimistönsä ääressä, että jokainen pelihahmo on mahdollisimman vahva ja että pelaajat ovat yhtä mieltä siitä, miten tulevassa suorituksessa toimitaan. Lyhyesti sanottuna valmistautumisaktiviteetin tavoite on olla valmis suoritukseen. Tavallisesti pelihahmon valmisteluun kuuluu esimerkiksi pelimaailmassa syöminen sekä erilaisten

kykyjen käyttö. Ääniviestitse valmistaudutaan taktiikkapuheella, esittämällä selityksiä, muistutuksista ja kysymyksistä sekä sopimalla tekemisen yksityiskohdista.

Seuraavassa jo aiemmin nähdyssä katkelmassa pelitapahtuma on juuri alkamassa. Katkelma havainnollistaa valmistautumisaktiiviteetin suhdetta osaprojektin tavoitteeseen: jos tavoite mielletään helpoksi, voi valmistautumisvaihe jäädä lyhyeksi.

Katkelma 9 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	4 pelaajaa		RL: no:nii. aletaako tappaan tätä.
2	hyppelehtii,		kaikki tietää mikä on homman
3	muut		nimi. .hh
4	seisoskele-		P1: °sori oli [vielä° (- -)]
5	vat	[19:59:09] The following players are Away:	P2: [soukit soukataan]
6	paikallaan	Matala, Nckleinspector, Spratfan.	jah. nii eespäi.
7	hyökkäys-		RL: hhniih.
8	ajastin	[19:59:11] BigWigs: Pull timer started by	P3: tekis mieli kertoo se tinon
9	käynnistyy	BigWigs user St-TwistingNether.	bravuurivitsi.

Ryhmänjohtajan rivien 1–3 vuoron ensimmäinen lause aloittaa makroprojektin (ks. luku 3.2.1), ja sitä seuraava lause on jo osa tulevaan suoritukseen valmistautumista.

Kvanttoripronominin *kaikki* sisältävä väitelause (r. 2–3) toteaa pomoon liittyvät taktiikat jaetuksi tiedoksi (VISK § 750). Seuraavaksi P1 pahoittelee sitä, ettei ollut valmis (r. 4), ja P2 jatkaa RL:n taktiikka-aihetta mainitsemalla yhden pelimekaniikan (r. 5). Kirjoitetun kielen konventiota *jne.* mukaileva vuoron loppu (r. 6) osoittaa, että mekaniikkoja on enemmänkin, mutta niitä ei ole tarpeen mainita (VISK § 1042). RL:n tuottama dialogipartikkeli *niin* (r. 7) vahvistaa P2:n sanoman.

Katkelmassa RL orientoituu (r. 2–3) valmistautumisaktiiviteettiin olennaisena ja velvoittavana osana vuorovaikutusrakennetta, mutta ei pidä taktiikoiden läpikäyntiä tarpeellisenä; P2 taasen mainitsee yhden mekaniikan muistutuksena muille, mutta ilmaisee myös sen, ettei sen enempää ole tarpeen mainita. Taktiikkapuheen lisäksi valmistautuminen tarkoittaa toki paljon muutakin, kuten esimerkiksi katkelmassa näkyvä lähtöselvitys. Kaikki taistelualueella olevat hahmot ovat paikalla,³⁴ ja myös P1 vastaa lähtöselvitykseen myöntävästi joskin paljon muita myöhemmin.

³⁴ Tämä käy ilmi videonauhoitteesta, jossa ryhmänjohtajalla on pelinsisäinen raidi-ikkuna auki. Ikkunassa näkyy 19 pelaajan nimen vieressä vihreä v-kirjaimen muotoinen pukki. Ikkunassa on kahdeksan viiden pelaajan ryhmää, joista ensimmäiset neljä ovat täynnä värillisiä hahmonimiä. Ryhmässä 8 on lisäksi kolme harmaata hahmonimeä, joiden nimien vieressä on punainen ruksi. Raidin 20 pelaajasta yksi näkyy siis vielä vastaamattomana. Kolme harmaalla merkittyä hahmoa puolestaan ovat offline-tilassa, ja lähtöselvitys rekisteröi heidät automaattisesti poissaoleviksi. Tämä on raidissa kaikille ymmärrettävää eikä sitä siksi mainita.

Katkelmasta käy ilmi makrorakenteen tulkitsemisen ja vuorojen tilanteisen tuottamisen keskinäinen refleksiivisyys: se, että vuorovaikutuksen eri tasot vaikuttavat toinen toisiinsa (esim. Robinson 2013, Drew & Heritage 1992). Osallistujat tuottavat vuoronsa kulloiseenkin tekemiseen (esim. valmistautumiseen) liittyviin ennako-odotuksiin sopivaksi, mutta viestivät myös toimintansa yhteydestä meneillään olevan keskustelutoimintaan tilanteisin muotoiluin. Yhtäältä osallistujat saattavat vuoronsa ymmärretyksi osana makrorakennetta tuottamalla ne oikea-aikaisesti ja oikeassa muodossa. Toisaalta vuorot voivat asettua osaksi kokonaisrakennetta myös tilanteisen neuvottelun kautta, saavutuksenomaisesti. RL:n vuoro riveillä 1–3 (*kaikki tietää mikä on homman nimi*) on muotoiltu niin, että se on ymmärrettävissä valmistautumistavoitteen toteutumisen varmistamiseksi tai ainakin syyksi valmistautumispuheen poissaololle, sillä hän toteaa kaikkien osallistujien hallitsevan taktiikat; yhdessä P2:n kanssa RL siis toteuttaa valmistautumisaktiviteetin nimellisesti, joskin varsinaista taktiikkapuhetta on niukalti.

Huomionarvoista on, että lyhyt valmistautuminen voi tarkoittaa tyypillisesti valmistautumiseen liittyvien toimintojen ja vuorojen siirtymistä itse suoritusvaiheeseen. Robinson (2013: 267) mainitsee tilanteet³⁵, joissa osallistujien toiminta ja aktiviteettien normatiivisen järjestys ovat ristiriidassa, hetkiksi joina aktiviteettien luonne neuvoteltavana intersubjektiivisena saavutuksena tulee erityisen näkyväksi. Kun valmistautumiseen kuuluvat selitykset ja kehotukset siirtyvät suoritukseen, näkyy niiden sopimattomuus meneillä olevaan aktiviteettiin usein vuorojen muotoilussa. Aktiviteettien normatiivinen järjestyneisyys käy siis ilmi siitä, kuinka pelaajat orientoituvat tietynlaisten vuorojen yhteensopivuuteen kulloisenkin tekemisen kanssa (ks. luku 4.2).

Seuraavassa katkelmassa 10 ryhmä on juuri epäonnistunut yrityksessä, jota puidaan vielä riveillä 3–4 (ks. luku 4.3). Tässä valmistautumisvaihe sisältää edeltävää katkelmaa huomattavasti yksityiskohtaisempaa taktiikkapuhetta sekä erilaisia keskustelutoimintoja.

³⁵ Esim. institutionaalisen keskustelutilanteen muuntaminen arkikeskusteluksi ”Hi.”-tervehdyksellä (Robinson mas. 263, 267).

Katkelma 10 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	ryhmä		P1: >käy[(tät vaa se)]
2	seisoskelee		P2: [hei, öö-]
3	taistelu-		P1: =mitkä loppuu ni äälä hh oo
4	alueen		gruupissah.&<
5	reunalla		P3: >mm.<
6			P2: öö, p- tota, (.) ↑kun tulee
7			niitä; eskort mii ni mää voin
8			koittaa ku, ## mä olen
9			helvatin nopiah, ton, sprintin
10			kanssa ni tota, >mä voin
11			koittaa eskorttaa ihmisii.<
12			RL: jep. (1.0) mitä sull_o
13			hätävara siihe.
14			P2: [nii-]
15	St	[20:47:21] BigWigs: Pull timer started by	P1: [yks] kans viel, öö,
16	käynnistää	BigWigs user St-TwistingNether.	kolmannen koneen jälkee tulee
17	hyökkäys-		>saman tien skythe.< ni tota,
18	ajastimen		siel o meleet sun muut; välil
19			hy- juoksemas bossin ympäri
20			siin va- vaihees >ni
21			varokaah.< skythe tulee tohon
22			ke- keskustaa kohti.
23			(7.0)

Valmistautuminen seuraavaan suoritukseen alkaa riviltä 6. P2:n vuoro alkaa empimisääntelyllä *öö* ja suunnitteluilmauksella *tota* (VISK § 861). Vuoro koostuu neljästä toiminnosta: P2 mainitsee, mistä pelimekaniikasta on kyse (r. 6–7, *kun tulee...*)³⁶, aloittaa kesken jäävän tarjouksen (r. 7–8, *ni mää voin...*), perustelun tarjoukselle (r. 8–10, *ku mä olen...*)³⁷ ja lopulta toistaa tarjouksen kokonaisuudessaan (r. 10–11, *mä voin...*).

Ryhmänjohtaja hyväksyy P1:n tarjouksen dialogipartikkelilla *jep* (r. 12) ja jatkaa tarjouksesta puhumista tuottamalla siihen liittyvän interrogatiivimuotoisen kysymyksen (r. 12–13). Aloitettu kysymyssekvenssi jää kuitenkin puolitiehen, sillä P2 aloittaa vastauksen (r. 14), mutta luovuttaa vuoron P1:lle lyhyen päällekkäispuhunnan jälkeen.

P1:n vuoro (r. 15–22) ei liity P2:n tarjoukseen, vaan se on uuden sekvenssin aloittava kehoitus, joka kertoo taistelun tietyllä hetkellä tapahtuvasta pelimekaniikasta sekä sen suhteesta pelaajien senhetkiseen toimintaan.³⁸ P1 paikantaa taistelun kohdan ja tapahtuman väitelauseella (r. 16–17, *kolmannen koneen jälkeen...*), kytkee sen *ni-*

³⁶ Kyseessä on mekaniikka, josta selvittääkseen pelaajat tarvitsevat itselleen saattajan ja heidän BigWigs-lisäsovelluksensa tuottaa automaattisen *Escort me!*-viestin pelin chatiin.

³⁷ Hän perustelee ehdotusta hahmoluokkansa ominaisuudella. Rosvo-hahmoluokan (rogue) *sprint*-kyky tekee hahmosta 70% nopeamman kahdeksan sekunnin ajaksi.

³⁸ Kyseessä on mekaniikka nimeltä *Sweeping Scythe*, joka vahingoittaa pomon edessä seisovia pelaajia merkittävästi. *Meleet* ovat hyökkääjiä, joiden täytyy olla tietyn välimatkan päässä (*melee range*, tyypillisesti 5 jaardia) pomosta vahingoittaakseen tätä.

lausumapartikkelilla ja suunnitteluilmauksella *tota* (r. 17) asiaintilaa käsittelevään väitelauseeseen (r. 18–20, *siel o...*) ja tuottaa lopuksi direktiivin (r. 20–21, *ni varokaah*) sekä kyseessä olevaa pelimekaniikkaa kuvailevan väitelauseen (r. 21–22, *skythe tulee...*).

P1:n vuorossa vuoronalkuinen, pronominimainen *yks* suhteuttaa tulevan vuoron edeltävään puheeseen, ja se ilmaisee, että kyse on erillisestä asiasta. Temporaalinen partikkeli *viel* huomioi hyökkäysajastimen (r. 15–16) ja siihen liittyvän siirtymän sekä ilmaisee kytköstä aiemmin sanottuun: vuoro on siis erillinen asia, joka kuitenkin tulkitaan osana edeltävää aktiviteettia.

Lyhyt katkelma sisältää siis kaksi sekvenssiä, joilla on samantyyppinen taktiikkaa hiova agenda ja jotka hahmottuvat siten samantyyppiseksi seuraavaa aktiviteettia palvelevaksi toiminnaksi. Puimisen ja valmistautumisen raja ilmenee P1:n vuoron (r. 3–4) ja P2:n vuoron (r. 6–11) eroavaisuuksissa: ensin mainittu on imperatiivimuotoinen kehoitus olla toimimatta tietyllä äskeisessä suorituksessa nähdyllä tavalla, kun taas jälkimmäinen käsittelee toimintaa tulevaisuudessa.

Edeltävän katkelman tavoin seuraavassa katkelmassa 11 tehdään puinninomaisia huomioita sekä muistutus siitä, miten taktiikat menevät eli mitä ollaan *opettelemassa*. Ehdotettua taktiikkaa lähdetään tässä kuitenkin neuvottelemaan. Katkelma osoittaa, ettei taktiikkapuheessa ole kyse vain yksittäisistä toteamuksista tai tarjouksista, vaan myös monenkeskisestä neuvottelusta.

Katkelma 11 (1/2, progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	vipe		
2	4–5 pelaajaa		P1: [tulee neljä stäkkiä]
3	hyppelehtii		RL: •↑no[mutta↑ jokatapauksessa,]•
4			(.) ↑ong↑elma on nyt siinä
5	1–3 pelaajaa		>etä porukalla mennee< (m-hh),
6	hyppelehtii,		.hh iha sekasi mitä ne o
7	muut		metästäny (--) elikä
8	pysyvät		↑opetellaan se että se haste
9	paikoillaan,		jätetään vaa se, .hh gruppin
10	syövät jne.		keskelle, ja se mastery viiää
11			mihi viiää.
12			(.)
13			P2: [°se on kuitenkin enemmän se,
14			(- - -) °]
15			P3: [kyhä seki kannattaa ku,
16			siit saa, oikeesti]
17			jotkut enemmän sitä,
18			RL: •=eiku• nyt mennään_näi. hh
19			P4: >nii pointtti oli siinä et
20			kaikki o-ottaa sitä
21			versaa sen takii et se laskee
22			damage teikkenii.<
23			RL: =jep.
24			P4: se oli se pointtinh. koko ho-
25			touhus.
26	4–5 pelaajaa		P5: =se että ku tää feissi täs
27	hyppelehtii		>menee mahdollisimma< nopeesti.
28			RL: [=nii.]

Ryhmänjohtajan ensimmäinen vuoro (r. 3–12) alkaa kovaäänisellä lausumalla, jonka *no*-lausumapartikkeli merkitsee siirtymää aiemmasta puheesta (Vepsäläinen 2019: 49–56; VISK § 1036). Vuoro jatkuu ongelman toteavalla väitelausella (r. 4–7, *ongelma on...*), jota seuraa niin ikään indikatiivimuotoinen toimintaohje (r. 8–11, *opetellaan se että...*)³⁹. Ongelman esittäminen ja toimintaohje on kytketty toisiinsa *elikä*-partikkelilla, joka implikoi, että toimintaohje on päätelmä ongelmatilanteesta (Sorjonen 2018; VISK § 1031).

Ryhmänjohtajan toimintaohje saa kuitenkin vastalauseen, kun P3 tuottaa riveillä 15–17 liitepartikkelin *-hAn* sisältävällä partikkelilla *kyhä* (’kyllähä’) alkavan kannanoton. *Kyhä* ilmaisee väitelauseen esittämän asiointilan itsestään selväksi ja tunnetuksi (liitepartikkeli *-hä*). Liitepartikkelin *-kin* sisältävä demonstratiivipronomini *seki* viittaa keskustelun kahdesta taktiikkavaihtoehdosta toiseen, siihen, joka RL:n vuorossa

³⁹ Kyse on kahdesta pelimaailmaan hetkellisesti ilmaantuvasta pallosta, jotka ilmestyvät sinne, missä niiden kantajaksi merkitty pelaaja merkinnän raukeamishetkellä seisoo. Kaksi pelaajaa saa puffin (*buff*) *Gift of the Sea* tai *Gift of the Wind*, joka kestää 5 sekuntia ja rauetessaan jättää jälkeensä pallografiikan. Tarkoituksena on siis varmistaa, että haste-pallo jätetään ryhmän keskelle ja mastery-pallo viedään jonnekin muualle.

sivuutetaan. P3 esittää siis perustelun vaihtoehtoiselle taktiikalle, joka asettuu vastakkain RL:n ajaman toimintaehdotuksen kanssa.

RL kuitenkin tyrmää neuvottelun (r. 18) *eiku*-aloituksen suoralla korjauksella (Haakana & Kurhila 2009). RL:n kanta saa tukea, kun P4 ja P5 perustelevat samanmielisillä vuoroillaan päätöstä. P4 eksplikoi ja muotoilee uudelleen RL:n toimintaohjeen (r. 19–22, *nii pointti oli siinä...*) ja osoittaa näin suuntautumista P3:n vuoroon väärinymmärryksenä. RL vahvistaa muotoilun (r. 23), minkä jälkeen hän toistaa sen lyhennettynä. P5:n vuoro (r. 26–27) on niin ikään saman asian uudelleenmuotoilu, ja sekin saa RL:ltä vahvistuksen (r. 28).

Taktiikoista on siis tavallista myös neuvotella, mutta katkelman perusteella ryhmänjohtajalla on oikeus tehdä lopullinen päätös. Seuraava samaa keskustelua jatkava katkelma paljastaa kuitenkin, ettei päättäminen oli aivan niin yksioikoista. Siinä pallotaktiikasta neuvotellaan hyvin rajatulle joukolle näkyvässä upseerichatissa, joka on chat-vuoroissa merkitty tunnisteella [O]. Samalla keskustelu jatkuu äänikanavalla.

Katkelma 12 (2/2, progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
26	4–5 pelaajaa		P5: =se että ku tää feissi täs
27	hyppelehti		>menee mahdollisimma< nopeesti.
28			RL: [=nii.]
29		[21:33:17] [O][110:Solchi:3]: Mitä jos	P4: [=nii] silloin mei, mei
30		ignoorattais noi helvetin	seurata tota, nomut siis se,
31		pallot ja otetaan jos saadaan	(.) versakritti versus, (.)
32		[21:33:21] [R][110:Fiilins:3]: ribbonery	sit se s- mitä ikinä onkaa,
33		mastery stat priot	.hh (.) ni_se: statti, tai se
34		[21:33:27] [O][110:Solchi:3]: porukka vaan	depsiero siinä, m- et kaikki
35		kuolee ku ne hakee niitä	stäkkää sitä yhtä versus se
36		[21:33:29] [O][110:Thempus-Xav]: me	et ne stäkkää fiftififti ni,
37		pikkasen tarvitaan sitä	(.) seo oikeesti ha(--)la.
38		[21:33:35] [O] [110:Nckleinspector:3]:	RL: meilläo-, tullee liikaa
39		tarvitaa dps	vipetä siihe että niitä
40		[21:33:37] [O][110:Thempus-Xav]: jos me	jätetään niitä pallukoita
41		tehään vaan tolleen ku noi sanoo	mihin sattuu porukka
42		[21:33:45] [O][110:Thempus-Xav]: et toinen	hakkee niitä jostai ↑sivusta,
43		vittuun ja toinen keskelle	.hhh sitte se, .hhh kone,
44			juttu menee päi helvettiä sen
45			takia koska:, jokku tekkee
46			asiat ↑oikei hh ja, .hh ne
47			toiset jotka on niinku
48			hakemassa sitä palloa ja jää
49			sen pallon; .hh päälle
50			ihmettelee ni siihen tullee se
51			koneh. (.) eli, kylmär
52			rauhallisesti tehään nii et
53			masteri vi-, viiää mihi viiää
54			ja ha[ste, <haste tropataan.>]
55		[21:33:56][S][110:Ithul:3]:xertaz	VC: [channel, --]
56			link to warcraft logs,
57			[dot com]
58		[21:33:57][S][110:Ithul:3]: kato	P4: [-- #olikke] nyt siis,#
59		[21:33:58] [O][110:Kisueksä:1]: damagee	P6: =kumpi se masteri ny sit o
60		alkaa tulee kun täysin ymmärretään koko	#oikee vai vasen mikä
61		phase ulkoo	tu- heitetää vittuu.#
62		[21:33:58][S][110:Ithul:3]: mumblea	

Äänikanavan keskustelu jatkuu samanlinjaisena: katkelmassa 12 esitetty toimintaohje ja sen perustelut saavat jatkoa P4:n ja RL:n vuoroissa. P4 (r. 29–37) esittää, että molempien pallojen asettelun tuoma etu on yksinkertaiseen taktiikkaan verrattuna pieni. Esitys on rakenteellisesti monipolvinen sisältäen lohkeamarakenteen sekä asiaintilan kuvauksen hakua.

RL (r. 38–54) puolestaan tiivistää ongelman päätyen affektiseen ongelmallisuuden toteamiseen (r. 44, *menee päi helvettiä*), minkä jälkeen hän esittää sen syitä *koska*-konjunktion aloittamalla osiolla (r. 45–51). Lopuksi hän toistaa jo aiemmin antamansa toimintaohjeen (r. 51–54) johtopäätöksenä edeltävästä *eli*-alkuisella lausumalla. Ryhmänjohtajan vuoron jälkeen ääniviestintäsovellus (Mumble) tuottaa automaattisen viestin sovelluksen chat-ikkunaan liitetystä hyperlinkistä (r. 55–57), P4 aloittaa kesken

jäävän kysymysvuoron (r. 58) ja P6 hakee tietoa toimintatavasta disjunktiivisella kysymyksellä (r. 59–61, VISK § 1687, 1698).

Upseerichatissa esitetään samanaikaisesti äänikanavaa erilinjaisempia vuoroja. Solchi ehdottaa *mitä jos* -alkavalla lauseella (r. 29–31) pallojen sivuuttamista kokonaan, perustellen vähän myöhemmin ehdotustaan (r. 34–35). Sekä Thempus ja Nckleinspector kuitenkin vastustavat ehdotusta pallojen tarpeellisuudella (*tarvitaa(n)*, r. 36–37, 38–39).⁴⁰ Lopuksi keskustelu päättyy Thempuksen ehdotukseen (*jos me tehään*, r. 40–41) ja sen *että*-alkuiseen spesifointiin (r. 42–43), joiden myötä hän ehdottaa ääniviestinnän toimintaohjeen noudattamista. 13 sekuntia Thempuksen vuoron jälkeen Kisueksä tuottaa upseerichatissa vastauksen riveillä 59–61 mainituun ongelmaan.

Chat-kanavalla on myös yksi äänikanavan keskusteluun osallistuva vuoro, Fiilinsin [R]-merkittyyn raidichattiin tuottama lausuma (r. 32–33), jolla hän päivittelee mastery-palloista enemmän hyötyvien pelaajien jäämistä taktiikassa paitsioon. *Ribbonery* viittaa tässä arkisesti käytettyyn englanninkieliseen lyhenteeseen *RIP, rest in peace*. Aivan katkelman lopussa Ithul tuottaa lisäksi [S]-merkityssä say-chatissa Xertazille suunnatun kehotuksen kolmessa osassa (r. 55, 58, 62, *xertaz, kato, mumblea*).

Katkelmasta käy ilmi monenlaisia seikkoja. Ensinnäkin ryhmänjohtajan osin yksinvaltaiselta vaikuttava päätöksenteko voi muun ryhmän näkemättä saada tukea ja perustua johtoryhmän neuvotteluun upseerichatissa. Upseerichatin keskustelut voidaan käydä samanaikaisesti ääniviestinnän kanssa, jopa niin, että keskustelutoiminta vaikuttaa lähes ristiriitaiselta: ääniviestinnässä perustellaan tehtyjä väitteitä, vaikka niistä vielä neuvotellaan upseerichatissa. Upseerichat ja upseeriryhmän osa raidien koordinoinnissa on kuitenkin tavallista, ja monet saattavatkin osata ottaa huomioon siellä käydyt keskustelut niitä näkemättä. Pelinäkymässä chat on tästä tietoisuudesta huolimatta keskustelutilanteessa upseerichattia näkemättömälle hiljainen, upseereille taasen vilkas.

Toinen katkelmassa ilmi käyvä seikka on se, että monikanavainen ja monenkeskinen keskustelutoiminta voi skismautua erillisiksi keskusteluiksi (ks. Sacks, Schegloff & Jefferson 2016 [1974]: 23; Egbert 1997), kun yksi katkelman 12 äänikanavan taktiikka-aiheen kaltainen keskustelukokonaisuus venyy. Katkelmassa 40 sekuntiin mahtuu kolme temporaalisesti hyvin eri tavoin rakentuvaa keskustelua: äänikanavan toisilleen myötämieliset päätöksen perustelut samalle pallonasettamistaktiikalle;

⁴⁰ Rivin 40 *tarvitaa dps* (*damage per second*, vahinkoa per sekunti) sekä rivien 60–61 *damagee alkaa tulle* (*damage*, suom. vahinko) viittaavat pelaajaryhmän tuottamaan kumulatiiviseen vahinkoon. *DPS* voi viitata myös tarkemmin esimerkiksi tietyssä ajassa kertyvään vahinkoon.

upseerichatin erillinen keskustelu samasta aiheesta, johon viimeinen lisäys tulee 13 sekunnin viiveellä; sekä katkelman lopun yhdeltä pelaajalta toiselle suunnattu sana kerrallaan tuotettu kehoitus katsoa vielä ylimääräistä pelinulkoista vuorovaikutuskanavaa, Mumble-sovellusta, jota pelaajat käyttävät ääniviestintäsovelluksena ja jossa he voivat myös viestiä sovelluksen omalla tekstikanavalla.⁴¹

Kokonaisrakenteen aktiviteetti, näissä katkelmissa valmistautuminen, ei siis näin välttämättä koostu vain yhdestä kokonaisuudesta, vaan *multiaktiviteetista*, jonka osat voivat kuitenkin kukin itsenäisesti tähdätä kokonaisrakenteen aktiviteettiosion tavoitteeseen, valmiuteen. Multiaktiviteetiksi voidaan tosin katsoa myös samojen keskustelijoiden perättäiset keskustelujaksot (esim. katkelman 4 kolmannen tankin valinta ja myöhemmäksi siirretty pallojenkeräilykysymyksen ratkaiseminen) silloin kuin osallistujat kohtelevat jaksoja erillisinä ja hallinnoivat niitä eksplisiittisesti.

Seuraavat katkelmat 13, 14 ja 15 ovat kaikki saman osaprojektin valmistautumisvaiheesta. Edellisen pomon saalis on jaettu ja ryhmä on siirtynyt seuraavalle taisteluareenalle. Kokonaisuudessaan siirtymä ja valmistautuminen kestää noin kymmenen minuuttia. Katkelmasta käy ilmi, että se on melko pitkä aika valmistautua pomoon, joka on kaadettu monesti ennenkin, mutta tämän pomon kohdalla siihen on jo totuttu. Ongelmana on, että eräs pelaajista on lähdössä töihin. Valmistautumiseen sisältyy tässä lisäksi useita hyvin erilaisia keskustelujaksoja ja -aiheita.

⁴¹ Pelinulkoisissa kanavissa on tavallista lähettää esimerkiksi hyperlinkkejä tai kuvia. Linkkien jakaminen ja tekstin leikkaaminen ja liittäminen on lisäsovelluksen avulla pelinsisäisessä chatissa mahdollista, mutta pelinulkoiset kanavat voivat osoittautua käytännöllisemmiksi esimerkiksi siksi, että linkit avataan joka tapauksessa selaimessa.

Katkelma 13 (1/3, raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	RL saapuu	((AUTOCHAT))	RL: nii, >kauanko sula klinkki
2	taistelu-		aikaa vielä.<
3	alueen		P1: on mulla, semmoset abaut
4	reunalle,		kymmene minuuttia. (.) vähän
5	missä suurin		päälle. (.)
6	osa		RL: no se on >kyllä< just ja just
7	pelaajista		sitte. (pittää-)
8	seisoskelee		P1: käydä piukille.
9	tai hyppii		RL: mennee tiukile.
10		((AUTOCHAT))	(2.0)
11		[21:09:12][110:Geartaker] has come online.	eli suomeks sanottuna älä
12			laita klinkkiä mihinkää
13			gruuppia.
14			(18.0)
15		[21:09:34][O][110:Solchi:3]: Oliko sul joku	
16		jannu takataskus vai kysynks tolt grimelt	
17		haluukse se tul?	
18		[21:09:45][O][110:Seleema:3]: on	
19		[21:09:49][O][110:Seleema:3]: prattani	
20		[21:09:51][O][110:Kisueksä:2]: praattani oli	(33.0)
21		käytettävissä niin se sano	
22		[21:09:57][O][110:Solchi:3]: oke	
23		[21:10:03][O][110:Solchi:3]: Eipä siin sit	
24		[21:10:13][O][110:Seleema:3]: näköjään	
25		eartakerikin o tos	
26			RL: noniin. elisalle tää on vissii
27			tuttu matsi.
28		[21:10:21][O][110:St-Twi]: eartaker :D	(1.0)
29			tieksä mitä [siellä ali-]
30			P2: [mjo:..]
31			RL: =alukseks pittää tehdä?
32			P2: tiiän joo muttah, (.) mikä
33			väri niistä kannatti lokilla
34			ottaa.
35			RL: [aa-]
36			P3: [ota]t sinise.
37			P2: joo.
38			RL: # mä [(yellä ottaa-)]
39			P3: [kymmene jaardi,]
40			aaooesineet,
41			RL: ottaa tuota keltase sieltä,
42			(.) pitäskö su käyä kattoo,
43			>että tuota< kerro perä, mite'
44			se tapahtuu.

Katkelman alussa ryhmänjohtaja kysyy Klinkiltä, kuinka paljon tällä on aikaa (r. 1–2) suuntaamalla vuoronsa tälle nimeltä mainitsemalla. Riveillä 3–5 Klinkki vastaa kysymykseen, ja RL esittää evaluaation annetusta ajasta viittaamalla siihen *se*-pronominilla (r. 6–7). P1 esittää vielä samanmielisen arvion (r. 8), jonka RL toistaa (r. 9). Lopuksi RL esittää toiselle ja tietyille mutta nimeltä mainitsemattomalle pelaajalle⁴²

⁴² RL on ennen katkelmaa kehottanut Peraa siirtämään erään pelaajan ensimmäiseen ryhmään, joten käsky ymmärretään Peralle suunnatuksi.

imperatiivimuotoisen käskyn. Vuoronalkuinen *eli*-partikkeli sekä sitä seuraava lauseke (*suomeksi sanottuna*) ilmaisee, että käsky perustuu edeltävään kysymyssekvenssiin (VISK § 1031). Kysymyssekvenssi on tulkittavissa käskyn esisekvenssiksi, sillä käsky perustuu kysymisellä hankittuun tietoon.

Upseerichatissa (merkitty katkelmassa [O]-tunnuksella) keskustellaan Klinkin korvaajasta äänikanavan hiljaisuuden aikana. Keskustelujakso alkaa Solchin indefiniittisen *joku jannu* -substantiivilausekkeen sekä henkilöviittauksen *slimelt* sisältävällä disjunktiiivisella vaihtoehtokysymyksellä (r. 15–17). Seleema (=RL) vastaa kysymykseen ensin yksinkertaisesti ja myöntävästi (r. 18) ja tarkentaa sitten kuka on kyseessä (r. 19). Kisueksä vahvistaa RL:n vastauksen referoimalla mainitun henkilön sanomaa (r. 20–21).

Lopuksi Solchi tuottaa kysymyssekvenssiin kaksi jälkilaajennusta, minimaalisen sekvenssin sulkevan kuittauksen (r. 22) sekä hieman laajemman, sekvenssiä lähinnä peilaavan vuoron (r. 23, Schegloff 2007: 118–123, 142–148). RL tuottaa lisäksi havaintoon perustuvan huomion, jonka mukaan korvaajaksi on vielä kolmaskin vaihtoehto (r. 24–25), jonka humoristista muotoilua St kommentoi (r. 28). Tämän jälkeen chat hiljenee.

Kun kokoonpanoasia on saatu hoidettua, siirtyy ryhmänjohtaja seuraavaan asiaan siirtymää merkitsevällä *noniin*-partikkelikokonaisuudella (r. 26, Vepsäläinen 2019: 49–56) alkavalla vuorolla. Hän tiedustelee erään uuden tulokkaan taktisia valmiuksia *vissii*-modaalisanan myötä kysyväksi tulkittavalla väitelauseella (r. 26–27). Sekunnin kestävän hiljaisuuden jälkeen hän tuottaa kysymyssekvenssin etujäsenen uudelleen eksplisiittisesti kysyvällä interrogatiivirakenteella (r. 29). Demonstratiivipronomini *tää* viittaa juuri käsillä olevaan pomotaisteluun, implikoiden että muut taistelut eivät ehkä ole elisalle tuttuja.

Elisa (=P2) vastaa myöntävästi mutta esittää myös *mutta*-konjunktioilla alustetun kysymyksen (r. 30, 32–34), mikä tekee vastauksesta vähemmän varman ja ennakoi tulevaa kysymystä. P3 tuottaa kysymykseen vastauksen (r. 36), ja P2 kuittaa sen lyhyesti (r. 37). Kysymyssekvenssi on näin saatettu loppuun, mutta lyhyen päällekkäispuhunnan jälkeen RL kehottaa Elisaa (=P2) käymään vielä käymään paikan päällä interrogatiivimuotoisella kysymyksellä (r. 42) ja pyytää Peraa (=P3) selittämään taktiikat vielä tarkemmin imperatiivimuotoisella käskyllä (r. 42–43).

Katkelma kertoo seikoista, joista ryhmän valmius taisteluun riippuu. Suoritusta varten pelaajia tarvitaan riittävä määrä, ja asia hoidetaan tiedustelemalla pelaajien

tavoitettavuutta etukäteen. Pelaajamäärän kannalta valmiutta kohdellaan taattuna, kun RL tekee lähtevän pelaajan tilanteesta ja sen vaikutuksesta projektiin on tehty johtopäätös ja kun pelaajalle on löydetty mahdollinen korvaaja. Huomattavaa on, ettei asia ole ongelma tämänhetkisen toiminnan kannalta, mutta asian ratkaiseminen on tulevien osaprojektien palveluksessa. Myös taistelun ja taktiikoiden tuttuuden varmistaminen on valmistautumisaktiviteetin tavoitteen toteuttamista. Toiminta hahmottuu siis kokonaisuuksiksi myös aktiviteetin sisällä, perustuen aiheeseen, toimintaan tai käytettyyn vuorovaikutuskanavaan. Ilmiö toistui myös esimerkiksi katkelmassa 10, jossa kaksi eri pelaajaa esitti kahdessa lyhyessä vuorossa ehdotuksen ja kehotuksen kahteen eri mekaniikkaan liittyen.

Seuraava katkelma on suoraa jatkoa katkelman 13 keskustelulle. Pera (=P3) selittää Elisalle tulevan suorituksen taktiikkoja RL:n pyynnön mukaisesti. Pelaajat liikkuvat hahmoillaan pelimaailman alueella, mutta he katoavat RL:n näkymästä melko pian, joten hahmojen liikkeet eivät näy nauhoitteella.

Katkelma 14 (2/3, raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
41			RL: ottaa tuota keltase sieltä,
42	RL alentaa		(.) pitäskö su käyä kattoo,
43	Nastistajan		>että tuota< kerro pera, mite'
44	päätänkin		se tapahtuu.
45	roolista ja		P3: heh, seuraa, mainia. tähdellä
46	siirtelee		merka- merkattua pelaajaa.
47	hahmoja		käydää tonne, [pool-]
48	ryhmien		RL: [(mä- -aan]
49	välillä		sillä aikaah.
50	Peraffin		(10.0)
51	merkitsee		P3: katotaan että, ykkösgruuppi
52	hahmonsa		menee portaalii? ni, tuut,
53	sen päälle		tänne? tääl, tulee, neljä,
54	asettavalla		vihreetä, kukkaa? meet seisoo
55	tähdellä ja		johonki niistä? se teleporttaa
56	lähtee P2		sut toho, su selän takan
57	mukanaan		olevaa, sinne tulee semmone
58	tyhjälle		alus, (.) siel o ädi keskellä,
59	taistelu-		(.) ↑tapetaa se ädi↑, (.)
60	alueelle		sitte siel on, ra- laidoilla,
61			siel on, neljä, eri väristä
62			kristallia, etsit missä on,
63			keltainen kristalli, menet sen
64			luokse, klikkaat sitä, ja
65			sitte, aluksen
66		[21:11:32][O][110:Pörpör:4]: Eartaker ois	pohjoispuolelta, mikä merkataa
67		kyl kova altin nimi	↑punasella↑, ni sieltä,
68			puolelta ulos jah, takas
69			tänne,
			RL: =tuotah,
			P3: =peliareenalle.

RL:n käskyn myötä Pera (=P3) kehottaa Elisaa (=P2) seuraamaan häntä tyhjälle taisteluaareenalle⁴³ kuivaharjoittelemaan imperatiivimuotoisella käskyllä (r. 45–46) sekä indikatiivimuotoisella kuvauksella siitä, mitä ollaan tekemässä (r. 47). Tällöin RL myös ilmaisee tekevänsä jotain muuta taktiikkakeskustelun ajan (r. 48–49).

Pitkässä vuorossaan riveillä 51–69 Pera selittää taistelun alusosion vaihe kerrallaan. Selitys koostuu indikatiivimuotoisista nousevaan intonaatioon päättyvistä lauseista, jotka sisältävät runsaasti pelimaailman tila-avaruuteen ja tarkoitteisiin viittaavia demonstratiivisia pronomineja, proadverbeja ja proadjektiiveja (esim. *se*, *tääl*, *sinne*, *semmone* jne.) sekä dynaamisia ja konkreettisia verbejä (esim. *menee*, *tapetaa*, *klikkaa*).

⁴³ Taisteluaareena on tyhjä, koska kyseessä on taistelu, joka pitää aloittaa mekaanisesti vuorovaikuttamalla jonkin pelimaailman olennon kanssa. Taistelu ei siis ala pomon lähelle liikkumalla tai sitä vahingoittamalla. *Eonar the Life-Binder* -taistelun tarkoitus onkin pelastaa pomo, Eonar, ja tappaa pienempiä vihollisia, ädejä (*add*) eli pomotaistelun pienempiä vihollisia.

Näin uudelle tulokkaalle annetaan tarvittavat tiedot eräästä kriittiseksi katsotusta taistelun osiosta sekä taktiikoista, joista suoriutuminen on juuri kyseisen pelaajan vastuulla.

Kriittisen yksilösuorituksen selitys on P3:n vuorossa yksityiskohtainen. Se selittää yhtäältä pelaajan toimintaa 2. persoonan verbialkuisilla väitelauseilla (esim. *tuut tänne, meet seisoo johonki niistä*), jotka käsittelevät tulevaisuuden tapahtumia faktuaalisina (Sorjonen 2001). Toisaalta selitys huomioi myös ympäröivien tapahtumien havainnoimista merkitsevillä pelin tarkoituksia ja tapahtumia kuvailevilla lauseilla (esim. *tää, tulee, neljä, vihreetä, kukkaa?*). Taktiikkakokonaisuus selitetään siis kertomuksenomaisesti hetki hetkeltä, jolloin pelaajalla on mahdollisuus ymmärtää haluttu toiminta erillisten perättäisten toimintojen suorittamisena. Taktiikkojen yksityiskohtaisuus korostuu halutun toiminnan suhteuttamisessa siihen, mikä on mahdollista: *aluksessa on neljä eri väristä kristallia*, mutta niistä mikä tahansa ei kelpaa, ainoastaan *keltainen*; *kristallia* ei voi klikata etäisyydeltä, vaan vasta kun on *mennyt sen luokse*; *aluksesta* poistutaan *punaisella merkatusta* kohdasta, *pohjoispuolelta*.

Katkelmien 14 ja 15 välillä ehtii kulua muutama minuutti, joiden aikana Pera selittää yllä eritellyn taktiikkaosion kahdesti huomattavan samankaltaisin sanankääntein kahdelle eri pelaajalle. Pelimaailmassa muut seisoskelevat tai hyppivät paikallaan. Ainakin RL poistuu selityksen aikana näppäimistönsä ääreltä, kuten käy ilmi hänen vuorostaan katkelmassa 15 riveillä 48–49. Katkelmassa 15 pyritään vihdoinkin pääsemään eteenpäin projektissa.

Katkelma 15 (3/3, raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1		[21:13:57][R][110:Solchi:3]: voi olla joo täl menol	
2			
3		[21:14:00][RL][110:Seleema:3]: joo	
4		[21:14:09][R][110:Kisueksä:2]: Aina on tää pomon alku tämmönen	
5			
6		[21:14:20][R][110:St-Twi]: joo, venyy vaa viel näide takuselitysten takia :D	
7			
8		[21:15:01][R][110:Klink:2]: yhen pullin kerkii ottaa ainakin	
9			
10		[21:15:08][R][110:St-Twi]: adi > punanen kristalli > pohjosest ulos	P3: elikkä, se heittää sut, säännöllisen epäsäännöllisesti, ilmaa. ni, liu'ut vaa alas sieltä.
11			
12		[21:15:08][RL][110:Seleema:3]: se riittää	(1.0)
13			
14			P5: [(tää-)]
15			RL: [(krhm)] noni, >mennäänku meillä ei oo aikaa.< elikkä tuotah,
16			
17			P5: voisko joku sanoo miten mä saan neimpleitit takas tai jotain ku,
18			
19			RL: veetä. [tuota-]
20			P3: [kontrol] veh, vissii.
21			
22			RL: joo. >jotai semmost.< tuota nii. ykköskolomosgruuppih, teiän tehtävä on,
23			(1.0)
24		[21:15:35]: Itikka barks at Cousin Slowhands.	[ylä-]
25			
26		[21:15:37]: Itikka barks at Cousin Slowhands.	P3: [(seur)] ästeet.
27			
28		[21:15:39]: Itikka barks at Cousin Slowhands.	RL: niin, seuraatte ästeen, eli joko yläkerta tai alakerta.
29			(.) gruuppi kakkonen, kautta nelonen hoitaa, alakertaa, ja priona tämä <keskusta.> (.) lusti tulee loppuun. loppu on sekavaa. pysykää hengissä ja tappakaa kaikki. (.) sitte ko sanotaa tepsi se- seis, elikkä se tarkoittaa sitä että, on tulossa kästi ni tottelette sitä ette tapa mittään mobeja. (.) eli mielellään, (.) .hh [ei alle kahenkymmenen prossan -]
30		[21:15:41]: Itikka barks at Cousin Slowhands.	
31			
32		[21:15:42]: Itikka barks at Cousin Slowhands.	
33			
34		[21:15:44][R][110:St-Twi]: interface > names > always show nameplates / enemy units jne	P3: [ku pomo alkaa huutamaa, ni,] sillo ei lyödä mitään.
35			
36		[21:15:46][R][110:St-Twi]: on se setting	
37		[21:15:49][R][110:St-Twi]: jos ei keybindii löydy	RL: noni mennääh. mennääh. mennääh. (3.0)
38			
39		[21:16:02][R][110:St-Twi]: sit suosittelen kans poistaa sen keybindin jos et halua käyttää sitä, poistuu lähinnä vahingos vaa muuten	eli ykkösgruuppi, teiniant -
40			
41			
42			
43			
44	Kisueksä	[21:16:05] Kisueksä has initiated a ready check.	P3: [ku pomo alkaa huutamaa, ni,] sillo ei lyödä mitään.
45	aloittaa lähtöselvityksen	[21:16:05] Matala is not ready	RL: noni mennääh. mennääh. mennääh. (3.0)
46		[21:16:05] Skiptipble is not ready	
47		[21:16:05] Spratfan is not ready	
48			

Katkelman alussa pelaajat kommentoivat valmistautumisvaiheen venymistä chatissa (r. 1–7). Osana edeltävää chat-keskustelua Klink esittää arvion liittyen valmistautumisjakson alussa esille tulleetseen tilanteeseen chat-keskustelun myötä nyt,

kun aikaa on jo kulunut (r. 8–9) ja RL toteaa Klinkin esittämän yhden yrityksen riittäväksi (r. 12). Kun alustaktiikan selittäminen on saatu kolmatta kertaa päätökseen Peran selityksellä aluksesta poistumisen tavasta (r. 10–13), hoputtaa RL ryhmää etenemään siirtymää merkitsevällä *noni*-partikkelikokonaisuudella, passiivimuotoisella direktiivillä *mennään* sekä syysuhdetta ilmaisevalla ja direktiiviä perustelevalla *kun*-lauseella (r. 16–18).

RL:n vuoron lopun *elikkä* sekä suunnitteluilmaus *tota* implikoivat, että vuoro on jatkumassa, mutta vuoron jatkon väliin ehtii vielä 3 vuoroa (r. 19–23). P5 kysyy vielä *neimpleiteistä* eli hahmokehyksistä (r. 19–21, engl. *name plates*), jotka hän on vahingossa asettanut pois päältä painamalla näppäinyhdistelmää Ctrl+V. Tämä hoidetaan pois alta nopeasti RL:n ja Peran (=P3) vuoroilla riveillä 22 ja 23, joskin St esittää vielä lisätietoa ja ehdotuksen chatissa riveillä 34–43. Hahmokehysongelmaan tartuttaneen siksi, että liittyy pelaajan taisteluvalmiuteen, ja sen ratkaiseminen on siten ajankohtaista ennen suoritusta.

Ryhmää jo menemään hoputeltuaan ryhmänjohtaja tuottaa vielä koko ryhmälle suunnatun taktiikkojen tiivistelmän, jossa hän mainitsee ensin kunkin ryhmän vastuualueet. 20 pelaajan raidissa on neljä viiden pelaajan ryhmää, ryhmät 1, 2, 3 ja 4, joihin RL viittaa *gruuppeina* (*group*, suom. ryhmä) ja jotka hän yhdistää kahdeksi suuremmaksi ryhmäksi. Ryhmät 1 ja 3 (r. 25–28, 30–31, *ykköskolomosgruuppih*) saavat tehtäväksi seurata pelaajaa nimeltä St (r. 30), minkä RL tarkoittaa tarkoittavan *yläkertaa tai alakertaa* (r. 31). Ryhmät 2 ja 4 saavat tehtäväksi *alakerran* sekä *prioksi keskustan* (r. 33–34; *priority*, suom. prioriteetti, ensisijainen tavoite).

Yläkerta, alakerta ja keskusta kuvailevat pelimaailmaa. Taistelualue koostuu leveistä silloista, jotka asettuvat kolmelle eri tasolle, ja koko ryhmä seisoo puhehetkellä alueen reunalla, josta on näkymä lähes koko alueelle. Alueita ei siis ole tarpeen selittää, sillä ne ovat kaikkien näköpiirissä. Ryhmäjako on niin ikään nähtävissä jokaisen pelaajan pelinäkymässä. Myös se, mitä eri alueilla tehdään, on itsestäänselvää tietoa, sillä koko pomotaistelun tarkoitus on tappaa eri paikoista ilmestyviä pieniä vihollisia ennen kuin ne ehtivät juosta siltoja pitkin pomon luokse.⁴⁴

⁴⁴ Kyseinen pomo, *Eonar the Life-Binder*, on niin sanottu ajojahtipomo (*gauntlet*). Ajojahtipomot ovat tyypillisesti pelaajille neutraaleja tai ystävällisiä (eivät siis vihamielisiä ja tapettavia) hahmoja, jolloin pomotaistelu koostuu esimerkiksi pienten vihollisten hallinnoimisesta ja tappamisesta sekä pomon parantamisesta.

Vuorossaan RL myös mainitsee *lustin*⁴⁵ ajoituksen (r. 35), arvion taistelun loppuvaiheesta (r. 35–36), kolme imperatiivimuotoista käskyä (r. 37–41) sekä *eli*-partikkelilla alkavan parafrasoin viimeisestä käskystä⁴⁶ (r. 42–43). P3 yhtyy taktiikoihin esittämällä uudelleenmuotoilun (r. 44–45) RL:n direktiivistä (*sitte ko sanotaa... ette tapa...*), mutta RL hoputtaa ryhmää heti uudelleen toistamalla aiemman hoputuksen partikkelikokonaisuuden *noni* sekä passiividirektiivin *mennää* kolmesti (r. 46). Tämän jälkeen hän vielä kertoo, kuka kuuluu mihinkin ryhmään.

Kaiken kaikkiaan valmistautumisaktiiviteetti on siis monimuotoista toimintaa, joka koostuu erilaisista tavoitteista ja huomioon otettavista seikoista, jotka kuitenkin yhdistyvät taisteluvalmiuden tavoitteessa. Muiden muassa yksilö- ja ryhmätaktikat sekä pelaajamäärä ovat valmistautumisen pääteemoja, mutta siihen voi liittyä ääretön määrä muitakin pikkuasioita, kuten *neimpleittien* saaminen takaisin näkyviin. Lähtöselvityksen lisäksi rivillä 46 nähdyt *noni* ja *mennää* ovat aineistossa ryhmänjohtajalle tyypillisiä siirtymää merkitseviä ja ryhmää hoputtelevia vuoronalustuskeinoja.

Toiminnan progressiivisuus vuorovaikutuksen resurssina käy ilmi myös silloin, kun sitä halutaan jarrutella. Kun valmistautuminen on kesken eikä sen tavoitetta ole saavutettu, voidaan aktiiviteettien välistä siirtymää jarrutella reagoimalla siirtymää alustaviin toimintoihin. Seuraavassa katkelmassa siirtymää vastustetaan reagoimalla hyökkäysajastimeen ja antamalla vastustamiselle samalla perustelut riveillä 4–5.

⁴⁵ *Lusti* viittaa tavallisesti kerran kymmenessä minuutissa käytettävään kykyyn nimeltä *bloodlust* (suom. verenhimo), joka esiintyy pelissä myös nimellä *heroism* (suom. sankaruus). *Bloodlust* on merkittävä apu pomotaistelussa, ja sen ajoittaminen on siksi tärkeää ja usein spesifi osa taktiikoita.

⁴⁶ RL:n mainitsema 20 % liittyy taistelussa ilmestyvien pienempien vihollisten (*ädit* tai *mobit* vrt. *adds*, *mobs*) elämänpisteisiin (*hit points*, *hipat*) sekä pomoon liittyvään pelimekaniikkaan, *kästiin* (vrt. *cast*, tässä suom. loitsia) eli pomon kykyyn, joka tapahtuu tietyllä taistelun hetkellä. Riveillä 37–41 RL toteaa, että kun ääniviestinnässä sanotaan *tepsi seis*, niin *mobeja* ei saa tappaa, ja riveillä 42–43 hän tarkentaa, ettei niitä pidä tappaa kokonaan, vaan jättää 20 % elämänpisteistä jäljelle, jolloin pomon *kästi* tappaa ne. Tarkoitus on maksimoida pomon pelimekaniikasta saatava hyöty.

Katkelma 16 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	hyökkäys-	[21:15:01] BigWigs: Pull timer started by	
2	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether.	
4	käynnistyy		P1: älä vielä mä katon
5			[legeist ↑tähä,↑]
6	hyökkäys-		P2: [>ei pullata.<]
7	ajastin	[21:15:06] BigWigs: Pull timer cancelled by	(5.0)
8	katoaa 6 s.	St-TwistingNether.	
9	kohdalla		P1: ↑paloha ne orbit tekee
10			damageeh.
11			P2: [ööh,]
12			P3: niihin [tarvii] käyttää
13			mitigeiöööni.
14			(1.0)
15			((PUHETTA AIHEESTA))

P1 reagoi hyökkäysajastimen imperatiivimuotoisella pyynnöllä (r. 4) ja indikatiivimuotoisella lauseella, joka toteaa syyn pyynnölle. Yksikön 2. persoonan avulla esitetty pyyntö viittaa hyökkäysajastimen käynnistämiseen ja sen käynnistäjään, St:hen. Pynnölle esitetty syy toteaa, että valmistautuminen on kesken, erittelemällä mitä puhuja aikoo tehdä: *legeist*⁴⁷ viittaa tässä pelimaailmaan esineeseen, housuihin, joihin toiminta kohdistuu.

Hyökkäysajastin on pelaajien hallinnassa, joten se voidaan peruuttaa. Vuoro tulkitaan nimenomaan *pullaamisen*⁴⁸ vastustamiseksi, ja siihen reagoidaan nopeasti, päällekkäispuhunnassa P1:n vuoron lopun kanssa. P2 vastaa peruutuspyyntöön toteamalla ääniviestinnässä, ettei hyökkäykseen olla ryhtymässä, vaikka ajastimen käynnistänyt St myös peruuttaa ajastimen. Tämä on tärkeää, sillä monet pelaajat ryhtyvät toimiin muutamia sekunteja ennen ajastimen umpeutumista. Tällaiset niin sanotut esivalmistelut⁴⁹ ovat luonteeltaan sellaisia, että turhaan käytettyinä ne voivat pakottaa ryhmän lykkäämään seuraavaa yritystä 1–5 minuuttia.

⁴⁷ Hahmojen päälle puettaviin esineisiin voidaan viitata sillä ruumiinosalla, johon esine liittyy. Nimitystapa perustuu siihen, miten esineitä pelissä käytetään: esimerkiksi housut pannaan reisiä edustavaan kohtaan (*leg slot*) hahmoikkunassa.

⁴⁸ *Pullaamisella* tarkoitetaan pomotaistelun aloittamista tai pomon vetämistä oman hahmon kimppuun (vrt. *pull*, suom. vetää). Jälkimmäisestä käytetään kuitenkin yleensä sanaa *taunt*. *Taunttaaminen* viittaa sellaisen kyvyn käyttöön, joka pakottaa vihollisen kykyä käyttävän pelaajan kimppuun. Nimitys perustuu druidi-hahmoluokan kykyyn (*taunt*). *Pullilla* voidaan lisäksi viitata yksittäiseen hyökkäysyritykseen.

⁴⁹ Englanniksi esimerkiksi *pre-potion*, *pre-cast*, *pre-healing*.

4.2 Suoritus

Yksinkertaisimmillaan suoritusaktiiviteetti tarkoittaa ääniviestinnän hiljenemistä ja sen käyttöä ainoastaan reaaliaikaiseen, tekemiseen liittyvään koordinointiin. Siirtymä valmistautumisesta suoritukseen tapahtuu ryhmänjohtajan merkistä sekä lähtöselvityksen ja viimeisenä hyökkäysajastimen umpeutumisen myötä. Kun hyökkäysajastin umpeutuu, voidaan kaikkien olettaa olevan valmiita, sillä jos he eivät olisi sitä, olisi aika ilmaista se ollut ennen hyökkäysajastimen umpeutumista.

Seuraavat katkelmat 17, 18 ja 19 kattavat progeraidin yhden suoritusosion alusta loppuun, ja tarkastelen niitä kokonaisuutena katkelman 19 jälkeen.

Katkelma 17 (1/3, progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1			RL: nii ja sit[te eri,] eri aikaan
2			tapahtuu, .hhh koolaukset
3			siitä deebée>ämmäsä< mitä
4			bigwig>sisä< (ehk) alakuun ni
5			seki oli ongelma, .hh ja
6			big[wik]si sai nopiampaa [(-)]
7			käy-, päivityksiä mitä
8			deebéeämmä ja, .hhh .hhh
9			muhhtta, men[nääs]
10			P1: [°okei se,°]
11	2 pelaajaa		P2: täs o lähinnä ongelmana se et
12	hyppelehtii		ku kaikil on <assistit> ni
13	paikoillaan		sen takii se menee,
14	(2x tank)		ouverläppää niiden >kaikkien
15			merkkien, muite kans.<
16	hyökkäys-	[21:54:19] BigWigs: Pull timer started by	RL: joo. (1.5) siihe oli ↑useampi
17	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether	syy minkä takia me käytettiin
18	muutama		sitä.
19	muu pelaaja		(1.0)
20	hyppelehtii		P1: joo ei näillä siis mitään
21	edes takaisin		suurta eroo, dee[beeämmää]
22			RL: [e:i.]
23	hyökkäys-	((AUTOCHAT))	P1: mä oon enemmi käyttäny et
24	ajastin		mul on tää, iha, (.)
25	umpeutuu		keskitytää ny tähä.
26			P3: <ja melee spreadaa.>
27	ensimmäinen		(5.0)
28	rage/fear-		
29	pelitoiminto		
30	(melee)		
31	ensimmäinen		(4.0)
32	sea/sky-		
33	pelitoiminto		
34	(koko raidi)		
35			
36			P2: aa vittu sori, mä katoin
37			väärä'.
38			(4.0)
39			P4: kone neljä.
40			(4.5)
41	ensimmäinen		P3: koneh.
42	cone-		(2.0)
43	pelitoiminto		

Suoritukseen siirtymisen ensimmäinen merkki on ryhmänjohtajan siirtymää merkitsevä *mutta*-partikkeli ja sitä seuraava monikon 1. persoonan passiivimuotoinen ja liitepartikkelin -s sisältävä direktiivi *mennääs* (r. 9; VISK § 838, 1034). Keskustelu kuitenkin jatkuu riveillä 10–25: P1 aloittaa kesken jäävän vuoron (r. 10), jota seuraa P2:n meneillään olevaan lisäsovellusaiheeseen⁵⁰ liittyvä toteamus (r. 11–15), RL:n edellisiä

⁵⁰ Pelaajat keskustelevat kahdesta lisäsovellusvaihtoehdosta, *DBM:stä* (*Deadly Boss Mods*) sekä *BigWigsistä* (*BigWiggs Boss Mods*) sekä siitä, mitä tapahtuu, kun kaikki ryhmäläiset eivät käytä samaa lisäsovellusta.

vuoroja kokoava toteamus (r. 16–18), P1:n lisäys aiheeseen (r. 20–21) sekä RL:n vastaus (r. 22). Lopulta puhe päättyy melko töksähtäen, kun P2 jättää lausumansa (r. 24) rakenteellisesti ja semanttisesti kesken ja tuottaa siirtymään orientoituvan imperatiivimuotoisen toteamuksen (r. 25), jonka demonstratiivipronomini *tämä* viittaa pelmaailman tapahtumiin eli suoritukseen.

P1 päättää lisäsovellusaiheen verrattain yksipuolisesti, mutta P1:n vuoroa edeltävät ryhmänjohtajan vuorot orientoituvat selkeästi keskustelun lopettamiseen. RL:n laskevaan intonaatioon päättyvä toteamus (r. 16–18) on edeltävän pitkän keskustelujakson päättämiseen pyrkivän sulkusekvenssin etujäsen, joka tiivistää ja muotoilee uudelleen edellä sanottua. P1:n seuraava vuoro on myötämielinen (r. 20–21), mutta se jatkaa puhetta aiheesta ja on täten sulkusekvenssissä preferoimaton jälkijäsen. RL vastaa P1:n vuoroon niin ikään myötämielisesti mutta hyvin lyhyesti, ja vuoro päättyy jälleen laskevaan intonaatioon (r. 22). Napakka vastaus pyrkii edelleen keskustelujakson sulkemiseen. (Schegloff 2007: 181–194)

Siirtymä on siis sulkusekvenssin ja yksipuolisen lopetuksen yhdistelmä: sulkusekvenssi ei lopeta keskustelua, mutta siirtymä tapahtuu silti pian sekvenssin jälkeen. Välittömästi siirtymän jälkeen P3 tuottaa ensimmäisen itse suoritusta koordinoivan vuoron (r. 26). Seuraavat 72 sekuntia ääniviestintä koostuu pelkästään pelimaailman reaaliaikaisiin tapahtuviin viittaavista vuoroista sekä niiden välisistä keskustelutauoista.

Seuraavassa katkelmassa kuusi pelaajaa kuolee (r. 59), ja keskustelu tapahtuneesta alkaa välittömästi (r. 61). Kaatoyritys jatkuu edelleen muutaman hengissä selvinneen pelaajan voimin, mutta epäonnistuminen on ilmeistä, ja ääniviestinnässä siirrytään epäonnistumisen syiden puintiin eli seuraavaan aktiviteettiin.

Katkelma 18 (2/3, progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
41	ensimmäinen	((AUTOCHAT))	P3: koneh.
42	cone-		(2.0)
43	pelitoiminto		
44			(((LANKAPUHELIMEN SOITTOÄÄNI)))
45	toinen		P5: >mindill on debu.<
46	rage/fear-		(2.0)
47	pelitoiminto		
48	(melee)		
49	Peraffin		P6: peraþlla. tarvii, þeskorttiiþ.
50	tarvitsee		(3.0)
51	saattajan		P3: kon.
52			(4.0)
53			P5: (katoksä) ästee (paikan)
54			P7: juu.
55			(.)
56	tankkivaihto		P8: ote.
57			P7: juu.
58			(12.0)
59	6 pelaajaa		P3: kon.
60	kuolee		(4.5)
61			P5: [miks toho (-) saatana]
62			läiski-]
63			P3: [<taas saa kaikki spreada.>]
64			RL: þsen takiaþ [ku siel]lä,
65			P6: [kuolee.]
66			RL: englannin kieltä ei
67			ymmärretty,
68			(2.0)
69			•elikkä siellä oli þjollaki
70			oli during ja þjollaki> oli
71			after,• elikä sille ku turing
72			oli, .hh ni se juoksi: sen
73			porukan mukana.

Suurin osa 72 sekuntin mittaisesta suorituksesta koostuu koollauksista (*call-out*) sekä niiden välisistä keskustelutauoista. Koollauksia ovat esimerkiksi verbistä *spreada* (r. 26, 63; *spread*, suom. levittäytyä) tai substantiivista *ote* (r. 56) koostuvat yksisanaiset direktiivit sekä substantiivilausekkeista tai väitelauseista koostuvat toteamukset kuten *kon/eh* (r. 41, 51, 59; *cone*, suom. kartio), *>mindill on debu.<* (r. 45; *debuff*, ks. sanasto, *puffi* ja *depuffi*). Kollaukset voivat olla sekä englanninkielisestä sanastosta mukailtuja ilmauksia (esim. *kone* ~ *cone*; *spreada* ~ *spread*) että niiden suoria käännöksiä (esim. *ote* ~ *grip*), joilla viitataan relevanttiin pelimekaniikkaan, kykyyn tai tietynlaiseen toimintaan. *Konetta* ei siis tässä käytetä suomenkielisessä merkityksessä ”laite” vaan nimenomaan foneettisena mukaelmana englanninkielisestä sanasta.

Toiminnallisesti koollaukset ovat koko ryhmälle tarkoitettuja reaaliaikaisia huomautuksia, jotka merkitsevät kriittisen pelimekaniikan ajankohdan. Esimerkiksi *melee spreada* (r. 26) merkitsee tietyn mekaniikan ajankohdan eli puhehetken ja kehottaa

tiettyjä pelaajia tiettyyn toimintaan, tila-avaruudessa hajaantumiseen. *Kone* puolestaan merkitsee vain mekaniikan⁵¹ ajankohdan, mutta on tulkittavissa myös kehotukseksi, sillä mekaniikasta suoriutuminen on osa taktiikkaa, josta on sovittu etukäteen.

Debu ja *ote* on suunnattu ensisijaisesti tankeille⁵² vuorottelun merkiksi pomon tankkaamisessa eli sen pitämisessä oman hahmon kimpussa. Toteamus *mindill on debu* (r. 46) kertoo asiain tilan ja nimeää siihen liittyvän hahmon: tankeista juuri *mindin* nimisellä hahmolla on *debu* (*debuff*, ks. sanasto: *puffi ja depuffi*). Lauseen adverbiaali on yksikön 3. persoonassa, mutta koollaaja on luultavasti *Mindi* itse, sillä koollattava pelimekaniikka on hahmokohtainen täten *Mindille* itselleen helpoiten ja nopeiten huomattavissa. Koollauksissa on tapana käyttää nimiä, sillä pelaajat eivät välttämättä kykene yhdistämään ihmisääntä ja pelin nimettyä hahmoa tarpeeksi nopeasti. Lisäksi muut voivat päätellä, mikä *debu* on kyseessä sen perusteella, missä vaiheessa taistelua ollaan ja kenellä se on (tankilla), sillä pelimekaniikan tunteminen kuuluu taktiikkaan. Jo se, että *debu* on mainitsemisen arvoinen, vihjaa pelaajille mistä on kyse, onhan taistelun samassa ajankohdassa muitakin *debuja*, joista kaikkia ei koollata.

Ote on lyhykäisyydessään hyvin spesifi koollaus, sillä se viittaa tietyn hahmoluokan tankkikykyyn⁵³. Kolmesta tankista ainoaa sopivan hahmoluokan edustajaa, P7:ää (=St) pyydetään käyttämään kykyään toteamalla se oikealla hetkellä. Rivin 56 vuoron edellä on myös tuotettu tankkivaihtoa ja pomon siirtoa pohjustava interrogatiivimuotoinen pyyntö (r. 53). P7 (=St) myös vastaa molempiin vuoroihin yksinkertaisella myönnyttelevällä kuittauksella *juu*.

Koollaukseksi on edelleen katsottavissa P6:n (=Peraffin) vuoro rivillä 49. *Peran* (=Peraffin) toteamus tulkitaan yleiseksi toimintapyynnöksi. Hän tarvitsee saattajan, mutta kuka tahansa kynnelle kykenevä kelpaa. Kyseessä olevan hahmon mainitseminen nimeltä eli kolmannessa persoonassa on erityisen tärkeää, sillä tarkoitus on saada toinen pelaaja liikuttamaan hahmonsa tietyn hahmon, *Peraffinin* tykö. *Peran* mainitseminen on siis osa direktiiviä.

⁵¹ Kyseessä on *Cone of Death*, suuri kartionmuotoinen läikkä, jonka pomo asettaa satunnaisesti valitun pelaajan kohdalle ja joka aiheuttaa hahmoihin osuessaan merkittävää, yleensä kuolettavaa vahinkoa. Koneen kohdalla pelaajien kuuluu liikkua ryhmänä sovitusti myötä- tai vastapäivään, ei kuitenkaan liian aikaisin tai myöhään, jotta mekaniikka ei osuisi yhteenkään pelaajaan.

⁵² Kuka tankkaa ja kenellä on debuffi on myös parantajille olennainen tieto, sillä debuffit tuottavat hahmolle tyypillisesti jatkuvaa vahinkoa kuten myös pomon aktiivinen tankkaaminen.

⁵³ Otteella viitataan tässä kuolonritariluokan (*death knight*) kykyyn *Death Grip*, joka pakottaa vihollisen hyökkäämään kykyä käyttävän pelaajan kimppuun. Tällaisia kykyjä kutsutaan yleisesti *taunteiksi* (vrt. eng *taunt*, suom. yllyttää, provosoida).

Koollausten lisäksi suoritusaktiviteetin sisällä on enää yksi erilainen vuoro, P2:n *aa vittu sori, mä katoin väärä*. (katkelma 18, r. 36–37). Se eroaa edellä käsitellyistä vuoroista siinä, ettei se totea odotuksenmukaista, taktiikoista sovittua tapahtumaa, vaan P2 ottaa vuorollaan vastuun jostain juuri tapahtuneesta epäodotuksenmukaisesta toiminnasta. Vuoro alkaa tajuamista ilmaisevalla *aa*-partikkelilla (Koivisto 2016), jatkuu anteeksipyyntöillä ja sisältää vielä selittävän väitelauseen. P2 ilmaisee siis selkeästi, että oli ensin väärässä luulossa mutta tajusi asian laidan ja että hänen toimintansa ei noudattanut sovittua linjaa. Hän antaa toiminnalle vielä ymmärrettävän syyn, joka ilmaisee, että kyseessä oli hetkellinen erhe. Sopimus taktiikoista on siis voimassa, vaikka P2 rikkoi sitä.

Suorituksesta siirrytään puintiin, kun P5 tuottaa syytä kysyvän *miksi*-adverbilla alkavan hakukysymyksen (r. 61–62). P3 tuottaa vielä koollauksen (r. 63) päällekkäispuhunnassa kysymyksen kanssa, mutta seuraavaksi RL tuottaa kausaalisen suhteen ilmaisevalla konnektiivi-ilmauksella *sen takia kun* alkavan jälkijäsenen kysymyssekvenssille (r. 64, 66–67) sekä kaksi *elikkä*-partikkelilla alkavaa uudelleenmuotoilua jälkijäsenestä (Sorjonen 2018).

Pomotaistelu on siis edelleen kesken, mutta ääniviestinnässä on jo alettu puida suoritusta. Taistelu myös jatkuu yllättävän kauan puintikeskustelun aikana, se päättyy viipeen vasta rivillä 90. Seuraavassa katkelmassa 19 suorituksen päättäminen, kun se on osoittautunut epäonnistuneeksi, tulee puheeksi.

Katkelma 19 (3/3, progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
73			RL: porukan mukana.
74			P7: (tossku) oli ihan (-) vaan
75			dottidamage ni sitte (- - -)
76			reitsit siinä
77			pittää (sitä) kovempaa
78			hiilaah.
79			ni sitte (- - -) reitsit siinä
80			P8: siis mulla oli aurap päällä
81			mutta joku tiputti sel läiskä
82			mu päälle ni; mä kuolih.
83			P9: >no si- mä kuolih ennen sit,<
84			sitä jo.
85			iha vaa, (.) damagee.
86			(1.0)
87		[21:56:21][O][110:Solchi:3]: lol, 6mil tikkaa	RL: ja sitt:en,mielellään, kuoltas
88		tankkiinki	↑vähä ↑nopiam:↑paa.
89			P: krhmm.
90		[21:56:25] Argus the Unmaker yells: All life	P10: sanokaa ku kuallaan nih.
91		ends.	RL: joo:.
92		[21:56:30] BigWigs: Wiped on 'Argus the	P11: sen näkee sit tost on ku tost
93		Unmaker after 2 Min 1 Sec.	on puolet raidist kuol[luh.]
94		[21:56:30] BigWigs: Health: Argus the	RL: [hhjeph.]
95		Unmaker (75.7%).	P12: @ei wipetä ennenku koollataan
96			wipeh.@
97			(1.0)
98			((MIKKIKOHINAA))
99			RL: joo en sanonu, [*tuota*]
100			P11: [*no eikä eikä,*]
101			joo ei, eikä, täs vaihees (se
102			on ihan sama)
103			RL: joo se, ärhhh,
104			(5.0)
105			jostai sitä damageah, tuli.
106			(.)
107			mennää.
108	lähtö-	[21:56:51] St-TwistingNether has initiated a	
109	selvitys	ready check.	
110		[21:56:58][R][110:St-Twi]:'ei wipetä ennen	
111		ku callataan wipe'	
112	lähtö-	[21:57:01] Everyone is Ready	
113	selvitys	[21:57:01][R][110:St-Twi]:eli ei callata wipee	
114	valmistuu	ni bossi kaatuu	
115		[21:57:02][R][110:St-Twi]:helppo	
116	hyökkäys-	[21:57:04] BigWigs: Pull timer started by	
117	ajastin	BigWigs user St.	
118		[21:57:05][5][110:Seleema:4]: pitäs kattoa	
119		mihin kuoli	

RL:n rivillä 73 päättyvän vuoron jälkeen pelaajat puivat suoritusta riveillä 74–85. Riveillä 87–88 RL kehottaa pelaajia kuolemaan nopeammin asiointilaa evaluoivalla toteamuksella, joka sisältää asenteen ilmaisevan ilmauksen *mielellään*, mahdollista toimintaa ilmaisevan konditionaaliverbin *kuoltas* sekä tavoiteltua kuoleamisen tapaa

ilmaisevan adjektiivilausekkeen *vähä nopiampaa*. RL siis toteaa suorituksen venymisen ei-toivottavaksi, implikoiden, että kuoleminen on nykyisellään liian hidasta.

Rivillä 90 P10 pyytää kuoleminen ajankohdan koollaamista imperatiivimuotoisella *sanokaa*-verbillä sekä temporaaalisella *kun*-lausella. Vuoro implikoi, että kuoleminen ei pitäisi olla mahdollisimman nopeaa, vaan oikea-aikaista. RL vastaa vuoroon samanmielisellä kuittauksella (r. 91). P11 jatkaa aihetta toteamalla, että kuoleminen ajankohdan voi todeta pelinäkymän tietojen perusteella (r. 92–93). Vuoronalkuinen demonstratiivipronomini *sen* viittaa P10:n *kun*-lauseen ilmaisemaan ajankohtaan eli kuoleminen hetkeen ja *tost* oletettavasti pelinäkymän nimikehyksiin. RL kuittaa myös P11:n vuoron samanmielisellä dialogipartikkelilla (r. 94).

Riveillä 95–95 P12 toteaa eksplisiittisesti, ettei tarkoitus ole, että pelaajat aiheuttavat omatoimisesti hahmojensa kuoleman, ennen kuin siihen on kehoitettu eli *wipe* (*wipe*, ks. sanasto) on koollattu. Vuoro vahvistaa P10:n implikaation, ja RL reagoi siihen kuvailemalla tarkoitusperiään (r. 99) alkuperäisessä vuorossaan. Lopuksi P11 ottaa kantaa koko aiheen mitättömyyteen todeten asian puhehetkellä samantekeväksi (r. 100–102).

Äänikanavan viimeisessä vuorossa RL myötäilee edellistä vuoroa (r. 103), palaa viiden sekunnin tauon jälkeen varsinaiseen puintiin (r. 105) ja orientoituu lopuksi seuraavaan suoritukseen siirtymiseen passiivimuotoisella imperatiiviverbillä *mennää* (r. 107). Lähtökehotusta seuraa lähtöselvitys (r. 108–109, 112) sekä hyökkäysajastin (r. 116–117). RL tuottaa myös [5]-merkityllä parantajakanavalla puintiin liittyvän vuoron, ja St vääntää kuolemisaiheen vitsiksi chatissa (r. 113–115). Näin edellisestä suorituksesta ja sen puinnista on päästy seuraavan suorituksen alkuun. Puintikeskustelun ja suoritukseen siirtymisen välillä ei käyty valmistautumiseen liittyvää keskustelua, mutta esimerkiksi lähtöselvitys tehtiin silti.

Suoritusaktiiviteetin keskustelutaukoja voinee pitää aktiviteetille tyypillisenä, ehkä jopa määrittävänä piirteenä. Sacks, Schegloff ja Jefferson määrittelevät keskustelutauot pitkiksi hiljaisuuksiksi siirtymän mahdollistavissa kohdissa erottaen ne vuoronsisäisistä tauoista sekä vuoroyksiköiden siirtymän mahdollistavien kohtien jälkeisistä, minimoitavista hiljaisuuksista eli viipeistä (2016 [1974]: 30). Suoritusaktiiviteetin hiljaisuuksien luokittelu keskustelutauoiksi on kuitenkin monimutkainen kysymys. Tauoiksi hiljaisuudet voitaisiin mieltää ainoastaan, jos suorituksen koollaukset mielletäisiin yhdeksi, useamman puhujan yhteistyössä tuottamaksi vuoroksi. Ääniviestintää ei kuitenkaan ole tarkoitettu ainoastaan koollauksien mahdollistamiseen,

vaan hiljaisuuksien muodostama aika on myös muiden koordinoitintoimintojen käytössä. Hiljaisuuksia ei myöskään pyritä minimoimaan, joten ne eivät voi olla vuorojen välisiä viipeitä. Jäljelle jää viipeestä keskustelutauoksi venynyt hiljaisuus, joskin tämänkin määritelmän kohdalla on syytä pohtia hiljaisuuden luonnetta. (Ks. Hoye 2017; Luopa 2016.)

On selvää, ettei suorituksenaikaisia keskustelutaukoja mielletä häiriöksi puheen jatkuvuudessa – päinvastoin, ne ovat edellytys meneillään olevalle toiminnalle. Reaaliaikainen koordinointi ja sen mahdollistaminen on tilanteessa etusijalla, joten ääniviestinnän tulee olla vuorovaikutuksessa koordinoititehtävän käytettävissä. Jos ääniviestintäkanavassa puhutaan joutavia silloin, kun jonkun osallistujan täytyy pystyä kommunikoidaan äkillisesti vaatiessa myös nopeaa vastausta, on ääniviestinnässä jo käynnissä oleva puhe tiellä. Tämä käy ilmi myös edellisen luvun katkelmasta 5, jossa ryhmänvetäjä säätelee keskustelua pyytämällä kovaäänisesti hiljaisuutta. Ääniviestintäkanavalla on siis ensisijainen tehtävä ajanomaisen koordinoinnin mahdollistajana myös suorituksen ulkopuolella, mikä näkyy osallistujien orientoitumisessa puheenaiheiden tai toimintojen hierarkiaan.

Suorituspuhe on katkonaista muttei häiriintynyttä ja ääniviestinnän ensisijaista tehtävää, ajanomaista koordinointia varten strukturoitu. Katkonaisen puheen ja pitkien puhumattomuuden jaksojen katsotaankin olevan yhteydessä siihen, että tilannetta dominoi tekeminen, joka ei ole keskustelua ja joka on rakennettu jonkin muun kuin yhden puhujan ja vuorottelun periaatteiden varaan. Tällaisen vähintään kahden erillisen multiaktiviteetin (Haddington ym. 2014) aikana osallistujat suhteuttavat keskustelutoimintansa toisen meneillään olevan aktiviteetin puitteisiin ja rajoituksiin (Hoye 2017: 14).

Suorituksenaikainen puhe palvelee siis pelaamistoimintaa ja rakentuu pelaamisen ehdoilla. Suoritusaktiviteetit ovat tällöin kokonaisrakenteen osia, jotka tekevät hiljaisuuteen vaipumisen ajankohtaiseksi ja jolloin keskustelu rakentuu pelin temporaaliseen kehykseen. Suorituksenaikainen koordinointipuhe kuitenkin perustuu toissijaisesti myös keskustelutoiminnan temporaalisuuteen, vaikkakin ensisijaisesti pelaamisen puitteissa: hiljaisuuden vaade kumpuaa mahdollisesti keskittymistä edesauttavana tekijänä myös yhden puhujan periaatteesta, joka on keskustelutoiminnan peruspilareita.

Hiljaisuuden odotuksenmukaisuus suoritusaktiviteetin aikana kiteytyy katkelman 17 vuoroon, jossa, kuten sanottu, valmistautumisaktiviteetti loppuu kuin veitsellä leikaten

P2:n vuorossa *keskitytää ny tähä* (r. 25), jossa *tähä* viittaa toimintaan, joka ei ole keskustelua, ja *keskittyminen* orientoitumista tuohon toimintaan dominoivana, tuottohetkellä ja siitä edespäin keskustelulle ehtoja asettavana toimintana. Myös tällainen keskustelutoiminnasta luopumisen ja hiljaisuuden lankeamisen ajankohtaisuuden implikointi on huomattu aiemmissa tutkimuksissa (esim. Szymanski 1999; Hoyer 2017).

Pelitoiminnan dominointiin ja hiljaisuuden vaatimukseen liittyy myös suoritusaktiviteetista pois siirtyminen eli hiljaisuudesta luopuminen. Siirtymän ajoittaminen on koordinoitavatehtävä, kuten edellisestä katkelmasta käy ilmi. Yhtäältä RL huomauttaa, ettei epäonnistuneen yrityksen venyminen ole toivottavaa (r. 87–88, *mielellään, kuoltas vähän nopiampaa*,) ja P11 toteaa oikea-aikaisen siirtymän pelitoiminnassa eli hahmojen tappamisen olevan jostain luettavissa vuorolla (r. 92–93, *sen näkee sit tost on ku tost*). Toisaalta P10:n vuoro (r. 90, *sanokaa ku kuallaa nih*) ilmentää, että siirtymiselle odotetaan eksplisiittistä merkkiä, mistä myös RL on yhtä mieltä. Siirtymän oikea-aikaisuus ja ei kuitenkaan ole makroprojektissa vielä kriittistä, käy ilmi P11:n vuorosta (r. 100–102, *no eikä eikä, joo ei, eikä, täs vaihees se on ihan sama*). Yksittäisen osaprojektin sisäinen kokonaisrakenne ja sen merkitys vuorojen tuottamisessa ja tulkinnessa – eli mikä on keskustelussa nyt odotuksenmukaista – on siis sidoksissa myös makroprojektin kokonaisrakenteeseen, tekemisen vaiheeseen laajemmassa kontekstissa.

Seuraavan katkelman suoritustilanne poikkeaa edellä nähdystä progeraidin suorituksesta suuresti. Kyseessä on tuttu pomotaistelu, johon pelaajat ovat poikkeuksellisesti ryhtyneet vajaamiehityksellä erään pelaajan ollessa edelleen tavoittamattomissa viiden minuutin tauon jäljiltä. Ennen hyökkäystä ryhmänvetäjä on todennut, ettei sota yhtä miestä kaipaa, perustellen siirtymää valmistautumisesta suoritukseen, vaikka kaikki pelaajat eivät selvästikään ole valmiita.

Katkelma 20 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	Mindi kuolee		P1: °se_oli, ihan puskista.°
2	ja nostetaan		(1.0)
3		((AUTOCHAT))	P2: kuulostaa paladinilthh.
4			(5.0)
5			>taunttaa ku pystyt.<
6			(9.0)
7	Kailon (=P3)		P3: †jaaha, täällä o pullattu jo.
8	hahmo palaa		(0.5)
9	muun		P4: [jo.]
10	ryhmän		P5: [(- - ku)]
11	kantamalle		RL: [ei me] jaksettu odotella.
12			P5: =afkaillet.
13			P3: =†no vittu, ku- kuulin että,†
14			ottakaa vitonen.
15			P5: [†nii, (sillo) oli]
16			RL: [joo vitonen meni.]
17			P3: ai vitonen meni jo.
18			P5: [(- -)]
19	revival-cd:tä		RL: [revivali.]
20	pyydetään		(0.5)
21	pomo		P3: ei_sit mittää.
22	vaihtuu ja		P5: Eheh heh heh (- - taas yhtää)
23	ryhmä		P3: †jatkakaa.†
24	liikkuu		(4.0)
25	taistelu-		mitää hätää. (0.2) tääl ollaa.
26	alueella		RL: =vaihtu.
27	Nast kuolee		P2: nast tais kuol[la.]
28			P4: [äl]kää olko miinoihi.
29			(1.0)

Katkelmassa on yhteensä viisi koollausta (r. 5, 19, 26, 27, 28). Alussa on myös joitakin pidempiä hiljaisuuksia. Rivien 1 ja 3 vuorot kommentoivat Mindin kuolemaa, mutta esitetyt evaluoinnit eivät edesauta koordinoitua, vaan P1:n vuoro on enemmänkin pintimainen selitys ja P2:n vuoro sen myötämielinen vahvistus.

Rivillä 7 valmistautumisessa ohitettu pelaaja palaa vihdoinkin näppäimistönsä ääreen ja kommentoi tilannetta. Vuoronalkuinen *jaaha*-interjektio ilmaisee reagointia pelitapahtumiin ja esittää myös sitä seuraavan havainnon epäodotuksenmukaisena. Demonstratiivinen lokatiivinen proadverbi *täällä* puolestaan viittaa yhteiseen pelimaailmaan, ja se implikoi siirtymää muualta, siis paluuta näppäimistön ääreen. Epäodotuksenmukaisuuden osoitus kirvoittaa selityksiä sille, miksi hyökkäykseen on ryhdytty, vaikka yksi pelaaja oli poissa paikalta: kolme puhujaa aloittaa vuoron (r. 9–11), ja lyhyen päällekkäispuhunnan jälkeen RL tuottaa indikatiivimuotoisen selityksen (r. 11). yös P5 täydentää aloittamansa syysuhdetta ilmaisevan *kun*-lauseen (r. 10, 12).⁵⁴

⁵⁴ *Afkailu* (*afking*, *AFK*, *away from keyboard*, suom. poissa näppäimistöltä) viittaa tavoittamattomissa oloon. Afkailulla tarkoitetaan lisäksi usein epäodotuksenmukaista tai pitkittynyttä poissaoloa.

P3 tuottaa selityksille vastalauseen. Vuoronalkuinen voimasanan sisältävä interjektiokokonaisuus *no vittu* ilmaisee reaktiota edeltäviin vuoroihin, ja sitä seuraava puhunnos selittää poissaoloa; referaatti *ottakaa vitonen* viittaa eksplisiittisesti julistettuun viiden minuutin taukoon, jolloin näppäimistöltä poistuminen on sallittua. Sekä P5 että RL tuottavat tähän vuoronalkuisen myönteisen dialogipartikkelin sekä imperfektimuotoisen verbin sisältävän vastauksen (r. 15, 16) toden, että tauko julistettiin, mutta viisi minuuttia on jo kulunut. Tähän P3 vastaa ymmärrystarjokkaalla (r. 17), joka alkaa edelliseen vuoron tarkistuskysymystä ja uutta tietoa merkitsevällä *ai-*dialogipartikkelilla (VISK § 1028, 1207). Hetken kuluttua hän jatkaa vastalauseesta luopuvalla vuorolla (r. 21), jonka sävypartikkeli *sit* osoittaa evidentiaalista päätelmää (VISK § 825). Rivillä 23 hän jatkaa hymyillen tuotetulla kehotuksella palata keskustelua edeltävään toimintaan eli suoritukseen ja ilmaisee vielä olevansa kaikesta huolimatta taisteluvalmiudessa⁵⁵ (r. 25). Taistelun koollaukset jatkuvat keskustelun lomassa.

Katkelma osoittaa, että pomotaistelun tuttuus sallii muun kuin suoritukseen liittyvän puheen suorituksen aikana. Sellainen puhe, joka uudemman pelisisällön kohdalla saisi odottaa siirtymää seuraavaan aktiviteettiin, puintiin, sopii nyt suorituksen lomaan. Huomattavaa on, että RL osallistuu sekä pelin temporaalisuudesta irralliseen keskusteluun (r. 16, *joo vitonen meni*), mutta yhtä lailla ajanomaiseen tekemisen koordinointiin (r. 19, *revivali*). Pelaaminen ei toimintana selvästikään dominoi tilannetta eikä se aseta keskustelutoiminnalle yhtä tiukkoja ehtoja kuten edellisissä katkelmissa. Myös valmius on suoritusta ennen tulkittu eri tavalla, kun taisteluun on lähdetty vajaamiehityksellä.

Seuraavassa katkelmassa 21 ryhmä on keskellä niin ikään tuttua pomotaistelua. Kyseinen pomotaistelu sisältää kuitenkin mekaniikoita, jotka vaativat jokaiselta pelaajalta tarkkaa taktiikoiden tuntemista, sillä yksittäisten pelaajien verrattain pienet virheet voivat hyvin äkkiä johtaa koko suorituksen epäonnistumiseen ja kaikkien 20 pelaajan kuolemaan. Ryhmän uusien tulokkaiden täytyy siis kantaa kortensa kekoon pomotaistelun kohdalla, mikä heijastuu siihen, kuinka paljon valmistautumista vaaditaan.⁵⁶

⁵⁵ Pomotaistelussa hahmon seisoskelu paikallaa taisteluareenalla johtaa usein hahmon kuolemaan. Tässä P3:n hahmo on kuitenkin vasta puolikuollut ja hahmo parannetaan täysiin voimiin, kun se palaa ryhmän kantamalle.

⁵⁶ Kyseessä on katkelmista 13, 14 ja 15 tuttu Eonar the Life-Binder, johon valmistautumiseen käytettiin kyseisen pomon illan ensimmäisessä hyökkäysprojektissa noin 10 minuuttia.

Katkelma 21 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	Tayniant	[21:30:49][RL][110:Seleema:3]: PS Died:	
2	kuolee	Tayniant > 385k, [Paraxis Artillery] (O:	
3		231k) [The Paraxis] (Fire)	
4		((AUTOCHAT))	P1: tuo mindi se vaa tähä. midii.
5			P2: [=joo:.]
6			P3: [=se- se]lititsä sitä koskaan
7			RL: eih.
8			P3: [tshe he he he he he.]
9			P4: [älä kuale ni se toimii
10			sillee]
11			(1.0)
12			RL: joo. [res]saa [(-)]
13			P2: [(-hh]
14			P4: [rkun,] kun
15			liikut, ni, sä saat
16			<stäkkäävää debuffia.>
17			RL: =minä unohij ja, tosiaa.
18			(2.0)
19			P3: &>mietin ku se kuoli noi
20			nopee,< et jotai varmaa
21			unohtu.&
22			(4.0)
23			öö, mis_sun ruumis_o.
24			P1: joo. mul- (.) munkki ja
25			stäkkäävä debuffi.
26			P5: krh keskellä.
27			P3: mä: tuun hakee sut.
28			(1.0)

Katkelman alussa eräs raidin uusista tulokkaista kuolee rivillä 1, ja ryhmänjohtajan lisäsovellus tuottaa tapahtumasta automaattisen viestin (r. 1–3)⁵⁷. Äänikanavan kaksi ensimmäistä vuoroa (r. 4, 5) liittyvät suorituksen koordinointiin. Rivillä 6 P3 esittää valmistautumiseen liittyvän vaihtoehtokysymyksen, jossa persoonapronomini *sä* viittaa taktiikoita uudelle tulokkaalle selittäneeseen ryhmänjohtajaan ja demonstratiivipronomini *sitä* kuolemaan liittyvään pelimekaniikkaan (autochatin mainitsema *Paraxis Artillery*). Vastaukseksi hän saa RL:n minimaalisen, kieltävän mutta preferoidun dialogipartikkelin *eih* (r. 7). Ryhmänjohtajan vastausta seuraa P3:n nauruvuoro (r. 8), joka on päällekkäispuhunnassa P4:n humoristisen selitysehdotuksen (r. 9–10) kanssa. Jälkimmäinen ei tarjoa varsinaista tietoa, ainoastaan imperatiivimuotoisen kehotuksen olla kuolematta.

Rivillä 12 RL tuottaa lyhyen imperatiivimuotoisen käskyn *ressaa* (*resurrect*, suom. herätä henkiin). Käsky on osoitettu P3:lle jatkaen RL:n ja P3:n toisilleen osoittamista

⁵⁷ Viesti kertoo, kuinka paljon vahinkoa pelaaja (*Tayniant*) otti (385k), mistä pelimekaniikasta on kyse (*Paraxis Artillery*), kuinka paljon vahingosta oli ylimääräistä (*overkill*, *O: 231k*), mikä pelin hahmo aiheutti vahingon (*The Paraxis*, taistelussa esiintyvä ”alus”) sekä vahingon tyyppin (*Fire*).

vuoroista koostuvaa keskustelujaksoa (r. 6, 7). Riveillä 14–16 P4 tarjoaa puuttuvan selityksen vuorolla, jonka kausaalinen *kun*-lause ilmaisee sitä seuraavan asiointilan syysuhteen: liikkuminen aiheuttaa lyhytaikaisen, negatiivisen ja voimistuvan tehosteen (*debuff*, ks. sanasto).

Rivillä 17 RL toteaa, että taktiikan selittäminen oli hänen unohduksensa. Lausumapartikkeli *tosiaa* esittää vuoron parafrasina (VISK § 805). Riveillä 19–21 hymyillen tuotetussa lausumassa P3 kertoo syyn kysymykselleen ja palaa tuottaa lopuksi varsinaista suoritusta koordinoivan hakukysymyksen (r. 23), joka on suunnattu kuolleelle pelaajalle. Kysymys liittyy RL:n käskyyn, sillä herättääkseen P5:n henkiin P3:n täytyy päästä tarpeeksi lähelle hahmon ruumista. Saatuaan vastauksen (r. 26) hän vahvistaa vielä aikeensa toimiaan kuvaavalla indikatiivilauseella (r. 28).

Katkelman vuorot ymmärretään edeltävän ja nykyisen toiminnan referointina, jolloin tarkentamattomat kielenaineokset, kuten demonstratiivi- ja persoonapronominit, ovat kaikille ymmärrettävissä. Pelinäkömän tarjoamat tiedot (esim. tieto kuolemasta, kuolleen hahmon nimi ja kuoleman syy) tukevat keskustelutoimintaa. Osaprojektirakenne puolestaan tekee erilaiset toiminnot relevanteiksi: vastuu kuolemasta on olennaista toiminnan koordinoimisen kannalta, sillä taktiikoiden mukaisessa suorituksessa hahmot eivät tyypillisesti kuole. Jos joku kuolee, se vaarantaa usein koko suorituksen tavoitteen. Tavoitteen vaarantuminen puolestaan on ongelma, jonka ratkominen on valmistautumis- ja puintiaktiviteettien itse tarkoitus. Ongelman ratkaisu tarkoittaa tässä kuoleman syyn selvittämistä ja sen toistumisen ehkäisemistä.

Edelliset katkelmat 20 ja 21 osoittavat pelaajien orientoituvan aktiviteettien ja niiden tavoitteiden normatiiviseen järjestäytymiseen osaprojektin osina. Suoritusta edeltävään valmistautumisaktiviteettiin kuuluu odotuksenmukaisena sellaisten kommunikatiivisten tavoitteiden saavuttaminen, jotka katsotaan välttämättömiksi suoritusaktiviteettien tavoitteen, kaadon, saavuttamiseksi. Katkelmassa 20 esille nousee kaikkien pelaajien vahvistaminen läsnäoleviksi ja tämän ohittamisen syyt, jotka tulevat lopulta esille myöhemmin, suorituksen aikana. Esimerkissä 21 puolestaan valmistautumisvaiheen unohdus paikataan selittämällä asia lyhyesti kesken suorituksen. Kunkin aktiviteetin aikana pidetään siis odotuksenmukaisena, että normatiivisessa järjestyksessä edeltävän aktiviteetin tavoitteet on saavutettu. Jos näin ei ole, heijastuvat puutteet projektin seuraaviin osiin.

4.3 Puinti

Suorituksen päätyminen on vuorovaikutuksellisesti usein erittäin selkeästi havaittavissa: ääniviestintä puhkeaa suoritukselle ominaisten koollauksien ja keskustelutaukojen sijaan usein vilkkaaseen, monen osallistujan ongelmanratkaisulähtöiseen keskusteluun. Suorituksen puinti voi olla epäonnistumisen syiden kollektiivista pohtimista, johon liittyy myös pelilokien⁵⁸ tarkastelua, tarkennuskysymysten ja selitysten esittämistä tai esimerkiksi oman erheen tunnustamista ja pahoittelua.

Osaprojektin suoritusaktiiviteetin tavoite ei aina toteudu. Tällöin pelaajat jatkavat silti – tai sen tähden – seuraavaan aktiiviteettiin, puintiin. Puinnin tarkoitus on paitsi parantaa seuraavan osaprojektin onnistumisen mahdollisuuksia myös edistää koko makroprojektia. Tästä näkökulmasta samassa tavoitteessa epäonnistuvat osaprojektit voisikin katso yhdeksi ja samaksi toistuvaksi osaprojektiksi, jotka muodostavat yhden makroprojektin rakenneyksikön.

Seuraavassa katkelmassa 22 suoritus on juuri epäonnistunut.⁵⁹ Vipeen johtavia tapahtumia on puitu lyhyesti toteamalla mitä kävi. Lopuksi ryhmänjohtaja palaa kesken suorituksen ilmi tulleeseen ongelmaan: uudelle pelaajalle on tarpeen selittää, miten toimia tietyn pelimekaniikan suhteen.

⁵⁸ Pelissä on paitsi oma lokinsa, myös monia lisäsovelluksia, joiden avulla pelaajat saavat käyttöönsä yksityiskohtaisen selonteon kaikesta, mitä pelitilanteessa on tapahtunut. Pelilokien automaattiset viestit näkyvät myös litteraatioissa, sillä esimerkiksi *PhoenixStyle*- ja *Details!*-lisäsovellukset tuottavat viestin raidichattiin, kun ne havaitsevat hahmon kuoleman. Viesti kertoo esimerkiksi mikä pelimekaniikka tappoi pelaajan ja kuinka paljon vahinkoa mekaniikka teki.

⁵⁹ Kyseessä on sama suoritus kuin katkelmassa 21, jossa pelaajat toteavat, että eräälle pelaajalle unohtui selittää pomotaistelun kannalta tärkeä asia, ja sama myös katkelmissa 13, 14 ja 15 nähty pomo *Eonar the Life-Binder*.

Katkelmä 22 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1		[21:34:25] Itikka has died.	
2		[21:34:25] Peraffin has died.	
3		[21:34:25] Mindin has died.	
4		[21:34:25] Kisueksä has died.	
5	vipe	[21:34:25] BigWigs: Wiped on 'Eonar the	
6		Life-Binder' after 5 Min 40 Sec.	
7	raidi	[21:34:25] BigWigs: Health: The Paraxis	((PUHETTA VIPESTÄ))
8	vapauttaa/		RL: nii. mite se, tota, depuffi
9	ressaa,		toimiin. ku sä liikut, sulle
10	korjaa ja		(.) stäkkää debuffia? eli
11	juoksee		suosittelen liikkumissee aika
12	takaisin		hyvin sitä:, <hyppyä.> et jos
13	pomon		pitää isompia matkoja. sis
14	luokse		depuffi, lähtee pikkuhiljaa
15			pois elikkä sitä voi [vähän
16			kontrolloi-]
17			P1: [stäkki kerrallaan pois.]
18			RL: nii. sitä voi vähän
19			kontrolloida. (2.0)
20			eli ei mittään; peevepee,
21			edestakaspompeilua. sen
22			kanssa. (.)
23			ja sen on koko faitti.
24			(2.0)
25			P2: krh okei. eikum mää mul oli se
26			rdiibuffi mä hyppäsin siihen
27			keskelle ja sen jälkee tuli
28			se vihree, alle ja, hh sit
29			mä lähin käveleen sitte ja,
30			sit mä lähin rollaamaan ja
31			hhsit mä kuolin uudestaa.
32			RL: mm.
33			(2.0)

Ryhmänjohtajan aloittaa monologivuoron siirtymää merkitsevällä lausumapartikkelilla *nii* ja retorisella kysymyksellä (r. 8–9), joka nimeää tulevan keskustelujakson aiheen ja johon vuoro itsessään vastaa. Kysymystä seuraava vastausosio alkaa asiaintilaa kuvaavalla kausaalisella *kun*-lauseella (r. 9). Seuraavan lausuman vuoronalkuinen *eli*-partikkeli merkitsee toimintaohjeen päätelmäksi edeltävästä toteamuksesta (r. 10–12). Ohje on indikatiivimuotoinen suositus, joka nimeää tietylle toiminnalle, liikkumiselle, sopivan toteutuskeinon, hyppimisen. Toimintaohjetta seuraa lausuma selittää toimintaohjetta yksityiskohtaisemmin. Lopuksi RL vielä muotoilee sanomansa uudelleen *siis*-partikkelilla alkavassa lausumassa (r. 13–16).

Rivillä 17 P1 tuottaa lisäyksen RL:n sanomaan, ja RL jatkaa selitystä päällekkäispuhunnassa tuotetun vuoron jälkeen toistamalla edellisen vuoronsa viimeisen lausuman (r. 18–19). Sen jälkeen hän tuottaa vielä kielto- ja indikatiivimuotoisen ohjeen (r. 20–22) sekä totemuksen kyseessä olevan pelimekaniikan kestosta (r. 23). *Faitti* on

tässä mukaelma sanasta *fight* (suom. taistelu) eli mainittu debuffi säilyy koko suorituksen ajan.

Ryhmänjohtajan selitys saa vastaukseksi selonteon siitä, miten pelaaja onnistui kuolemaan kahdesti lyhyessä ajassa. P2 kuittaa RL:n ohjeistuksen *okei*-partikkelilla (r. 25 Pekkanen 2017). Kuittauksen jälkeinen prosodinen kokonaisuus muodostaa selonteon ensimmäisen osan, ja se sisältää kolme väitelausetta, jotka kertovat mitä tapahtui ennen pelaajan ensimmäistä kuolemaa (r. 25–28). Seuraavat temporaalisella adverbillä *sit* alkavat lauseet (r. 28–29, 30, 31) merkitsevät toista kuolemaa edeltäviä, peräkkäisiä tapahtumia.

Kaiken kaikkiaan keskusteluaktiviteetti on katkelmassa pääosin kahdenkeskistä, ja sen keskiössä on yhden pelaajan yksilösuoritus, josta koko raidiryhmän onnistuminen riippuu. Jakson koostuminen pääosin kahden pelaajan puheesta ei kuitenkaan tarkoita, etteivätkö muut olisi kuulolla, kuten käy ilmi P1:n rivin 17 lausumasta.

Katkelmasta käy ilmi useampikin ulottuvuus aktiviteettien järjestymisestä ja tavoitteista. Ensinnäkin puintiaktiviteetin tavoite on selkeä: estää samojen virheiden toistuminen. Katkelmassa paitsi korjataan suorituksen aika huomattu puute valmistautumisessa eli uuden pelaajan tiedoissa mekaniikoista, myös tehdään kaikille selväksi, mitä oikeastaan kävi. Tähän liittyy selonteko omasta erheestä. Selonteot ovatkin tavallinen osa puintiaktiviteettia, ja ne ovat sidoksissa suoritusaktiviteetin onnistumisen edellytyksiin, kaikkien suoritutumiseen yksilöinä sekä ryhmänä.

Seuraavassa katkelmassa hyökkäysyritys todetaan epäonnistuneeksi kuuden pelaajan kuoltua samanaikaisesti. Katkelma käsittää kokonaisen puintijakson edellisen yrityksen lopusta seuraavan hyökkäysajastimen käynnistymiseen.

Katkelma 23 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	6 pelaajaa	((AUTOCHAT))	
2	kuolee yhtä		P1: [ja spreddaa.]
3	aikaa,		RL: joo:, [vi:-, vi]te.
4	yhteensä 11		(4.0)
5	kuollutta		siellä jäi vähä konneesee
6			porukkhhaa.
7			(2.0)
8	vipe	[21:49:47] Argus the Unmaker yells: All life	P: (jo-)
9		[21:42:52] BigWigs: Wiped on 'Argus the	P2: toi oli vaikee toi trivelles
10		Unmaker' after 1 Min 34 Sec.	ku, mul, mul oli ittelläni
11		[21:49:52] BigWigs: Health: Argus the	toi, (.) blaitti ja sit mä
12		Unmaker (79.2%).	lähdi eskorttaa ni, (1.5) >se
13			o varmaa aika [varma kualema<]
14			P: [(- - -)]
15			P2: =meitsil siin kohtaa.
16			P3: mä oli kans iha myähäs.
17			P: aah okei. [tei ku mä mietin-]
18		[21:50:00][110:Purilas] has earned the	P4: [mä kualin tajas
19		achievement [Savagely Epic!]	siihen blaittii sitte.
20		[21:50:00][110:Purilas] has earned the	P2: joo ku se just ku mä otan siit
21		achievement [Brokenly Epic!]	blaitist damagee ja sit pitäs
22			iteki to [omal (- -)]
23			P4: [(MM. JOKELLUSTA))]
24			P5: sis toi, et jos sul on itellä
25			ni älä sit lähe, (.) et sit
26			jonku muun pitää vaa mennä.
27			P2: nii mut-
28			RL: =@tehhää sillain, et jos sulla
29			on ja säet pysty ni,@ .hh
30			sanota, sanot vaa paikkaajan
31			ni se tietää että tuo
32			tottistantta mennee silloh.
33			P2: [(- - - -)]
34			P5: [täs (- - - -)]
35			RL: se [on, *se on se on a-,.] se
36			on aika hyvinni seurannu tuota
37			juttua.
38			P2: >jo.< (1.0) >se o vaa-< (.)
39			[(vitun pus tu tolk)]
40	lähtö-	[21:50:26] St-TwistingNether has initiated a	P6: [(- - - -)] noita
41	selvitys	ready check.	juoksen tossa ettäh,
42			RL: nih. taip pera.
43			P7: jou.
44			P5: sillanh; joku vaan menee. ihan
45			sama. jos näätte, et siel
46			tarvitaa
47			[eskorttii ni käykää
48			eskorttaamas]
49	lähtö-		RL: [noni nyt on,nyt on sanottu]
50	selvitys		>ketkä sen hoitaa mennää.<
51	valmistuu	[21:50:39] Everyone is ready.	P8: pörri kivii.
52	hyökkäys-	[21:50:40] BigWigs: Pull timer started by	
53	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether.	

Katkelman alussa ryhmänjohtaja koollaa vipen (r. 3) eli kehottaa raidaajia päättämään suoritusaktiviteetin nopeasti tapattamalla itsensä. Koollaus tulee heti sen

jälkeen, kun kuusi pelaajaa on kuollut samanaikaisesti (r. 1). Neljän sekunnin tauon jälkeen RL toteaa, mitä kävi (r. 5–6).

Riveillä 9–13 P2 tuottaa vuoron, joka alkaa toteavalla evaluaatiolla (r. 9) ja jatkuu sen perustelulla sekä kokoavalla päätelmällä. Evaluaation jälkeen lausumanalkuista *kun*-partikkelia seuraa asiaintilaa kuvaava väitelause (r. 10–11) sekä siihen rinnastuskonjunktioilla *ja* yhdistetty, *sit*-partikkelin temporaalisesti peräkkäiseksi tapahtumaksi osoittama väitelause (r. 11–12). *Kun*-partikkelin aloittaman yhdysrakenteen toinen osa alkaa *niin*-partikkelilla, jota seuraa vuoron ensimmäisen lauseen evaluaation toistava ja tällä kertaa yleistävä toteamus (r. 12–13, 15). Lausuman demonstratiivinen adverbilauseke (r. 15, *siin kohtaa*) viittaa edellä esitetyn kaltaiseen tilanteeseen, josta rivin 9 *toi trivelle* on esimerkki.

P2:n vuoro aloittaa aiheen, jota muut jatkavat: P3 tuottaa evaluaation omasta toiminnastaan (r. 16), jonka hän liittää edellä sanottuun adverbillä *kans*; P4 toteaa oman kuolemansa syyn (r. 18–19) jo mainituksi *blaitiksi* artikkelimaisella demonstratiivipronominilla *siihen*; P2 jatkaa perusteluja (r. 20–22) evaluaatiolleen viittaamalla pelimekaniikkaan P4:n tavoin artikkelimaisella tarkenteella (*siit blaitist*); P5 tuottaa esitettyyn ongelmaan ratkaisun käskyn ja toteamuksen muodossa (r. 24–26); ja lopuksi RL tuottaa ehdotuksen, joka sisältää monikon 1. persoonan passiivimuotoisen verbin *tehhää*, ehdon ilmaisevan *jos*-adverbialikonjunktioilla alkavan lausuman, *niin*-alkuisen indikatiivimuotoisen ohjeen ja sitä seuraavan toteamuksen (r. 28–32).

Kahden päällekkäispuhunnassa tuotetun vuoron jälkeen RL toteaa vielä lisäperusteen (r. 35–37) tekemällensä ehdotukselle. Rivillä 42 hän tuottaa ehdotukselle *tai*-konjunktioilla alkavan lisäyksen, joka laventaa ehdotuksen kategorisuutta (VISK § 1057) lisäämällä agentiksi persoonapronominiviittauksilla (esim. r. 28, 29; *sulla, sä*) mainitun P2:n ja nimeltä mainitun *tottistantan* (r. 32) lisäksi *Peran* (r. 42). P5 jatkaa toimintaohjeen väljentämistä kaikkiin koskevaksi (r. 44–48) indefiniittisellä subjektilla *joku* sekä monikon 2. persoonan passiivimuotoisella käskyllä *käykää eskorttaamas*.

Lopulta RL toteaa keskustelujakson tavoitteen saavutetuksi eksplisiittisesti vuorossa (r. 49–50), joka alkaa siirtymää merkitsevällä partikkelikokonaisuudella *noni* ja päättyy passiivimuotoiseen käskyyn *mennää*. Lähtöselvitys on aloitettu jo aikaisemmin (r. 40–41) ja hyökkäysajastin käynnistetään lähtöselvityksen valmistuttua (r. 51, 52–53).

Katkelma sisältää monia puintiaktiviteetille tyypillisiä piirteitä. Alussa ryhmänjohtaja päättää suoritusaktiviteetin eksplisiittisesti, minkä jälkeen hän myös toteaa epäonnistumisen syyn lyhyesti ja ytimekkäästi. Suorituksen päätyttyä P2 nostaa esille

huomaamansa ongelman, sillä tietyissä olosuhteissa hän ei selviäkään omasta vastuutehtävästään nykyisessä suunnitelmassa eli taktiikassa, ja muut tarttuvatkin aiheeseen. Yhteisen järkeilyn tuloksena on toimintaehdotus, ja lopulta taktiikasta on sovittu niin, että se ottaa huomioon myös vastaopitun.

Katkelman lopussa ryhmänjohtajan sulkiessa keskustelun hän tuottaa saman tien myös kehotuksen jatkaa suoritukseen, ja hyökkäysajastin käynnistyykin lähes välittömästi. Tässä valmistautuminen on siis alkanut puintipuheen vielä jatkuessa äänikanavalla, ja vaikka edelliseen suoritukseen liittyvä, seuraavaan suoritukseen lähtiessä päättyvä keskustelu ja sopiminen katsottaisiin kokonaisuudessaan puinniksi, ei valmistautuminen ”jää tekemättä”. Tätä todistaa lähtöselvitys sekä katkelman viimeinen vuoro, P8:n *pörri kivii*, joka on pyyntö ryhmän velholle jo moneen otteeseen esille tulleista hipakivistä. Pelimaailmassa hahmojen pitää myös herätä henkiin ja asettautua taistelun alkuasemiin areenan reunalle, mihin tyypillisesti ryhdytään heti vipen sen mahdollistaessa.⁶⁰

Seuraavat katkelmat 24 ja 25 muodostavat yhtenäisen puintikokonaisuuden. Edeltävä suoritus on onnistunut eli päättynyt kaatoon. Pomon kuoltua puintivaihe alkaa välittömästi, ja siihen kuuluu myös saaliinjako.

⁶⁰ Kun taistelu päättyy ja pomo joko kaatuu nollautuu, pelaajat voivat *vapauttaa* henkensä ja *juosta* sen takaisin (*release and run*). *Argus the Unmaker* -pomon kohdalla pelaajat heräävät henkiin omissa ruumiissaan välittömästi, mutta usein henki pitää ensin juosta hautuumaalta raidiluolaston sisälle, jonka jälkeen hahmo pitää vielä juosta taisteluareenalle. Raidissa kesken pomotaistelun pelaaja voi yleensä herätä henkiin vain toisen herättämänä.

Katkelma 24 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	pomo	[20:09:29][R][110:Trivelle:3]: :DDD	P1: on vaikee pomo. (5.0)
2	kuolee,		hei:, ysikasi[kyt.]
3	saalis tulee		
4	näkyville –	((AUTOCHAT))	RL: [ei] oo
5	2x 960, 1x 980		vai:kee mutta ei sa sekoilla. (6.0)
6	Klink saa		P1: kenen onnenpäivä.
7	legendaa-		P3: (meikä sai, legend- -)
8	risen saalis-		(6.0)
9	esineen		
10	(henkilö-	[20:10:06][R][110:Trivelle:3]: kuolin tuohon	P4: etoi o hyvä ku, (.) stiki
11	kohtainen	viivaan koska söin tauolla muroja	ressaa, ja sit mä vaa et,
12	saalis-	((AUTOCHAT)))	jokei, (.) >otan ressin vastaa
13	arvonta)	[20:10:16][R][110:Trivelle:3]: meni joku	ja katon< ni mä oon keskelä
14		muru hiireen eikä liikkunu	niitä vihreitä 1(h)äikk(h)iä,
15		((AUTOCHAT)))	ih(h)an sama mihi suuntaa
16			lähtee juoks,f
17	suurin osa	[20:10:24][R][110:St-Twi]: rip	(2.0)
18	ryhmästä	((AUTOCHAT))	P5: °älä kuole ni ei tarvi
19	hyökkää		ressaa.°
20	seuraavien		P4: feh heh heh heh (.) tushee.f
22	vihollisten		(3.0)
23	kimppuun	[20:19:45][R][110:Seleema:3]: paras selitys	P: (-keskuspaikasta)
25		kyl muro hiiret	(7.0)
26			P6: no joo.
27	saalis-	[20:10:49][R][110:Trivelle:3]: pitäsköhä	RL: voi olla nor:maalia
28	mestari =RL	mindiki vaihtaa sellasee hahmoo millä se	äkäsemälä tuulellak ku aika
29	aloittaa	pysyy hengis ei nyt iha rehellisesti	kipiä ni,
30	saaliinjaon	sanottuna näytä myty valmiilta toi	(3.0)
31		characteri	(1.0)
32		[20:10:49][R][110:Trivelle:3]: :D	
33			
34		[20:10:56][W From][110:Mindin-Twi]:	P7: ni oliko tossa se missä mä
35		vaihan dudulle	k:uolin ni sielä piti olla
36		[20:11:01][W From][110:Mindin-Twi]:	enemmän porukkaa soukkaamassa.
38		koirille	P1: =öö, >mihin sä kuolit.<
39		((AUTOCHAT))	P7: [s-]
40			RL: mä veikkaan että [sul]la
41			ei vaan hipat riittäny.
42			P7: siinä, mä olin sielä,
43			(1.0)
44			P1: vihrees rinkulas vai.
45			P7: =vihreessä rinkulassa joo.
46			P1: =öö, <s:iihen_k:uh,> (.)
47			[jos joku ei oo]
48	saalis-		P7: [se takana, takan]a räjähti
49	esineen jako		joku, °joo?°
50	epäonnistuu		P1: =nii. >se on siis sillee et
51	Peraffinin		jos,< yks: jää soukkaamat ni
52	täysien		>kaikki ottaa vahinkoo jos sul
53	kantamusten		ei oo vaa tarpeeks hipaa ni
54	vuoksi		sä kuolet.<
55			RL: pera [slottii]

Katkelman alussa P1 esittää evaluaation juuri päättyneestä pomotaistelusta (r. 1) ja tekee hetkeä myöhemmin huomion (r. 3) tippuneesta saalisesineestä. Eksklamaatio alkaa huomionkohdistimella *hei*, jota seuraa havainto *ysikasikyt*. Havainto perustuu

pelinäkymässä esiin tulleeeseen tietoon siitä, että pomo tiputti saalisesineen tasoa 980 (*item level 980*). RL vastaa evaluaatioon samanmielisellä totemuksella ja adversatiivis-konsessiivisella *mutta*-ilmauksella, joka merkitsee uutta näkökulmaa aiheeseen (r. 4–5, VISK § 1103). Saalispuhe jatkuu riveillä 7 ja 8,

Rivillä 10 aletaan puida edeltävää suoritusta. Chatissa trivelle toteaa kuolemansa syyn (r. 10–11, 13–14) ja P4 kertoo monipolvisessa ja hymyillen tuotetussa vuorossaan (r. 10–16) tapahtumasarjasta, joka johti kuolemaan heti ressin (*resurrection*, suom. henkiin herättäminen) jälkeen. Chatissa St tuottaa yksisanaisen vastauksen, jonka voisi tulkita vastaukseksi kummalle tahansa tai molemmille selityksille (r. 17, *rip*, *rest in peace*). Seleema puolestaan esittää evaluaation Trivellen selityksestä (r. 23–24). Lisäksi Trivelle kommentoi toisen pelaajan hahmovalintaa juuri hengissä pysymisen kannalta (r. 27–31). Äänikanavalla P5 kommentoi P4:n kertomusta humoristisella ratkaisuehdotuksella, todeten että koko ongelma vältetään, jos ketään ei alun perinkään tarvitse ressata. P4 vastaa vuoroon naurulla ja toteaman myötämielisellä kuittauksella (r. 20, vrt. *touché*).

Riviltä 34 alkaen P1, P7 ja RL selvittelevät P7:n kuoleman syitä ja toiminnan oikeellisuutta. P7 tiedustelee oman kuolemansa syytä interrogatiivi-ilmauksella, jonka pronominilauseke (r. 34–35, *se missä mä kuolin*) nimeää vuoron puheenaiheen ja muodostaa seuraavan *ni*-partikkelilla alkavan lausuman (r. 35–36) kanssa lohkeamarakenteen. Jälkimmäinen lausuma käsittelee aihetta ehdottamalla syyn kuolemalle (VISK § 1019).

P1:n kysymyksen (r. 38) interrogatiivipronomini *mihin* kysyy tiettyä pelimekaniikkaa eli kuoleman aiheuttanutta pelitapahtumaa, mutta sen voi tulkita myös lokatiiviseksi: P7:n vastaus sisältääkin lokatiivisen proadverbin *sielä* (r. 42), ja P1 tuottaa heti *vai*-partikkelin sisältävän ymmärrystarjokkaan (r. 44; VISK § 1207), jonka P7 vahvistaa toistamalla vuoron (r. 45). Muutaman kesken jäävän vuoron jälkeen P1 esittää tapahtuneesta päätelmän (r. 50–54), joka on samanmielinen RL:n jo aikaisemmin esittämän veikkauksen (r. 40–41) kanssa. Katkelman viimeinen vuoro liittyy saaliinjakoon: RL on yrittänyt jakaa saalisesineen Peralle, mutta jako epäonnistuu, koska tämän kantamukset ovat täynnä. *Pera slottii* (*slot*, suom. lokero) on siis Peralle osoitettu pyyntö tyhjentää yksi hahmon kantamusten lokero, jotta jako onnistuu.

Keskustelujakso osoittaa, että puinti on oma aktiviteettinsa, joka ei välttämättä liity heti seuraavaan suoritukseen valmistautumiseen mitenkään. Tapahtumien syitä selitellään ja puidaan, vaikka seuraava suoritus on täysin erilainen – kenties siksi, että

pelaajien on silti hyödyllistä oppia mikä meni vikaan vastaisuuden varalle eli seuraavia makroprojekteja, varten.

Sekunteja sen jälkeen, kun pomo kuolee, suurin osa ryhmästä jatkaa jo raidiluolastossa eteenpäin. He ryhtyvät tappamaan pomojen välillä odottavia roskamobeja, joiden kaataminen ei usein vaadi taktiikoita tai edes mainittavan arvoista koordinointia, mutta ne vievät silti aikansa, jota on pelitapahtumassa rajallisesti. Puintikeskustelua käydään siis myös silloin, kun pelaajat ovat pelimaailmassa jo ryhtyneet muihin puuhiin. Seuraavassa luvussa käsittelen sellaista vuorovaikutusta ja toimintaa, joka jää raidien osaprojektien ulkopuolelle: roskamobien tappamista sekä taukoja ja muuta luppoaikaa. Tällainen toiminta liittyy yleensä erilaisiin siirtymiin, raidinulkoisista syistä johtuvaan odotteluun ja niin sanottuihin sääntömääräisiin taukoihin.

5 VAPAAMUOTOINEN VUOROVAIKUTUS

Suorituskeskeisen, yhteiseen tekemiseen ja koordinointiin keskittyvän vuorovaikutuksen ohella raideissa käydään myös paljon vapaamuotoista keskustelua. Vapaamuotoisella vuorovaikutuksella tarkoitan ensisijaisesti sellaista vuorovaikutusta, joka ei liity pelisuoritukseen yhtä kiinteästi kuin itse suoritusta käsittelevä, välittömästi suoritusta ennen, sen jälkeen tai sen aikana käytävä keskustelu. Vapaata vuorovaikutusta ilmenee paitsi pomotaistelukokonaisuuksien välillä (tauot ja siirtymät) myös osaprojektien sisällä (luppoaika).

Osaprojektien aktiviteettien lomassa esiintyvä luppoaika on tyypillisesti odottelua, joka ilmenee hiljaisuutena tai suoritukseen liittymättömänä jutusteluna tai vitsailuna. Odottelun syynä on useimmiten joko yksi tai useampi pelaaja, joka ei jostain syystä ole valmis suoritukseen, tai sitten muutaman pelaajan taktiikkapuhe, johon osa ryhmästä ei osallistu ja on siten joutilaana.

Vapaamuotoinen vuorovaikutus *osaprojektien välillä* liittyy taasen suunniteltuihin raiditaukoihin sekä pelimaailman välimatkojen taittamiseen. Raiditauot ovat aineistossani viiden minuutin pituisia, pelin ajastimen avulla ajastettuja ajanjaksoja, jolloin pelaajat voivat vapaasti poistua näppäimistönsä ääreltä. Pelimaailman välimatkat taasen ovat konkreettisia siirtymiä, jolloin pelaajien hahmot liikkuvat paikasta toiseen.

Jako vapaamuotoisen ja suorituskeskeisen keskustelun välillä ei ole selkeä, vaan tauoilla ja siirtymien aikana esiintyy paljolti samanlaista vuorovaikutusta kuin osaprojektien sisäisenä luppoajanakin. Luppoaikaa esiintyy usein juuri jatkeena siirtymälle, kun ryhmä on päässyt seuraavan pomon luokse, mutta kaikki ei ole vielä valmista tulevaa suoritusta varten. Siirtymien aikana esiintyy myös keskustelua jatkeena edelliselle puintiaktiviteetille. Suhteessa valmistautumis- ja puintipuheeseen vapaamuotoiset keskustelut ovat kuitenkin vähemmän peluutoiminnan sanelemia, sillä ne eivät ole suhteessa suoritukseen tavoitehakuksia eivätkä osallistujat välttämättä pidättäydy pelaamiseen liittyvissä aiheissa. Vapaamuotoinen vuorovaikutus etäännyttää valmistautumisen ja puinnin tapaan pelaamisen temporaalisesta rakenteesta ja palautuu tavallisiin keskustelutoiminnan temporaalisiin käytäntöihin.

Tavoitteeseen liittymätöntä puhetta on nimitetty luokkahuoneissa *off-task*-keskusteluksi, jonka aihe useimmiten erkanelee vuorovaikutustilanteen varsinaisesta aiheesta (Markee 2005), mutta saattaa myös esimerkiksi muovautua kahdenkeskiseksi aiheesta keskustelun jatkeeksi (Sahlström 1999). Off-task-puhetta on huomattu esiintyvän esimerkiksi silloin, kun joku keksii kiintoisan puheenaiheen tai ympäristössä tapahtuu jotain mielenkiintoista (Turkia 2007) sekä aktiviteettivaihdosten yhteydessä (Markee ma.). Myös tällaisia tekijöitä esiintyy alla esitettävissä katkelmissa vapaamuotoisia keskusteluja kirvoittamassa.

Huomattavaa on, että vaikka tässä luvussa käsiteltävä vuorovaikutus ei niinkään ilmene itsenäisinä, rajattuina vuorovaikutuskokonaisuuksina, vaan se sekoittuu ja limittyy jo käsitellyn taktiikka-, koordinointi- ja puintipuheen kanssa, se kuitenkin eroaa niistä selkeästi. Erot ovat sekä sisällöllisiä että rakenteellisia.

5.1 Luppoaika

Kun vapaamuotoista vuorovaikutusta esiintyy osaprojektien sisällä aktiviteettien välissä tai lomassa, on kyse eräänlaisesta luppoajasta, jolloin pelaajat odottelevat jotakuta tai jotakin, vaikka suurin osa ryhmästä on valmiina suoritukseen. Joskus koko ryhmä – mahdollisesti yhtä pelaajaa lukuun ottamatta – vartoo yhdessä joutilaana, mutta kyse voi olla myös siitä, että vain muutama raidaaja ottaa osaa johonkin projektiaktiviteettiin, jolloin loput puuhaavat odotellessaan omiansa.

Kun koko ryhmä on joutilaana, liittyy odottelu useimmiten jonkun pelaajan odottamattomaan poissaoloon näppäimistöltä eli *afkailuun* (AFK, away from keyboard) tai raidialueelta poistumiseen eli hahmon poistumiseen siitä tilasta, johon muiden pelaajien hahmot ovat kokoontuneet. Tällöin ääniviestinnässä vallitsee tyypillisesti hiljaisuus tai yksi, tekemiseen liittymätön keskustelu. Joutiluus voi myös liittyä valmistautumisen rutinoitumiseen, sillä jos hyökkäyksien välillä ei ole tarvetta puhua taktiikasta tai muusta vastaavasta, voivat ryhmäläiset sen sijaan puhua muusta. Osallistujien jakautuminen taktiikkapuhetta puhuviin ja joutilaisiin voi puolestaan kirvoittaa jälkimmäisissä muun muassa vitsailua ja muuta jutustelua. Tällöin ääni- ja chat-viestintä hajoaa kahteen tai useampaan rinnakkaiseen keskusteluun eli skismoihin (ks. katkelma 27; esim. Egbert 1997).

Seuraavassa katkelmassa pelaajat keskustelevat suorituskeskeiseen aktiviteettiin liittymättömistä asioista kahden suorituksen välillä. Edeltävän vipen päättymisen ja seuraavan suorituksen hyökkäysajastimen käynnistämisen välillä on 50 sekuntia loppoaikaa, jonka aikana chatissa ja ääniviestinnässä tuotetaan muutamia vuoroja. Hyökkäysajastimen käynnistyttyä puhe palaa suoritukseen.

Katkelma 25 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	vipe	[21:21:00] Argus the Unmaker yells:	((EDELLÄ ON PUHUTTU MEKANIikka-
2		Master! I go to claim your prize!	AJASTIMISTA))
3		[21:21:05] BigWigs: Wiped on 'Argus the	P: mtt. ((MIKKIKOHINAA))
4		Unmaker' after 1 Min 30 Sec.	(5.0)
5		[21:21:05] BigWigs: Health: Argus the	
6		Unmaker (81.5%).	
7	pelaajat	[21:21:21][R][110:Pörpör:4]: Mä en varmaa	
8	seisoskele-	pääse su	
9	vai-		P1: asia selvä.
10	liikuselevat		(3.0)
11	paikoillaan,		P2: nai:::s:
12	valmistautu-	[21:21:31][R][110:St-Twi]: heitä se sun	P3: älä pörri yhtää puhu tollasii.
13	vat	elämäs mikroon ja raidaa kovempaa	
14	seuraavaan	[21:21:33] St-TwistingNether has initiated a	
15	hyökkäys-	ready check.	
16	yritykseen	21:21:45][R][110:Seleema:4]: pakotat	(12.0)
17		eltoden korvaajaksi	
18			P4: voi vittu ja nyt on kaljat
19	lähtö-		saatana pitkin pöytääh.
20	selvitys		RL: nuoleh.
21	valmistuu	[21:21:53] Everyone is Ready	(4.0)
22	hyökkäys-	[21:21:55] BigWigs: Pull timer started by	
23	ajastin	BigWigs user St-TwistingNether.	
24			P3: kumpi muute alottaa.
25			(2.0)
26			P5: ästee.
27			(4.0)
28		((AUTOCHAT))	((HYÖKKÄYSAJASTIN UMPEUTUU))

Katkelman alkupuolella Pörpör ilmoittaa chatissa arvelun poissaolosta tulevassa raidissa *su* eli sunnuntaina (*varmaa*), johon vastataan sekä chatissa että äänikanavalla. Jää epäselväksi, mihin rivien 9 ja 11 vuorot vastaavat, mutta P3:n imperatiivimuotoinen käsky (r. 12) on Pörpörille selkeästi osoitettu. Myös chatin kaksi vastausta ovat imperatiivimuotoisia, humoristisia käskyjä (r. 12–13, 16–17).

Ilmoitukseen vastataan melko yhtenäisellä tavalla: kaikki ovat sitä mieltä, että pörrin poissaolo ei ole hyvä asia. P3:n vuorossa (r. 12) tämä käy ilmi kieltomuotoisesta imperatiivilauseesta ja kieltoa vahvistavasta *yhtään*-ilmauksesta sekä *tollasii-*proadjektiivista, joka vaikuttaa ilmaisevan etäisyyttä. St:n vuorossa (r. 12–13) rinnastuskonjunktio *ja* liittää yhteen järjettömyydessään humoristisen käskyn sekä pelaamiseen sitoutumista peräänkuuluttavan käskyn. Rinnastus implikoi, että käskyjen kuvaamat toimet liittyvät toisiinsa: tarkemmin sanottuna ensimmäisen käskyn objektiin, *elämään*, liittyvä teko sallii toisen käskyn toteuttamisen. Se, että vastaukset ilmaistaan vitsaillen, käy ilmi myös siitä, ettei ilmoitusta varsinaisesti vastusteta eikä siitä yritetä neuvotella, vaan sitä kohdellaan ilmoitusasiana.

Riveillä 18–19 P4 tuottaa vuoron, joka alkaa voimasanan sisältävällä ilmauksella, joka laajenee ilmoitukseksi juuri tapahtuneesta ja sisältää myös sadattelevan voimasanan. RL vastaa vuoroon yksisanaisella imperatiivimuotoisella käskyllä (r. 20). P4:n ilmoitus (r. 18–19) vihjaa mahdollisesti toimia vaativasta asiointilasta, mutta sitä ei kohdella sen suurempana suoritukseen ryhtymistä viivyttävänä ongelmana, vaan ryhmänjohtaja esittää ratkaisuna kehotuksen.

RL:n vuoron jälkeen lähtöselvitys valmistuu ja St käynnistää hyökkäysajastimen (r. 21, 22–23). Ajastimen jälkeen P3 esittää kuitenkin vielä valmisteluvaiheen työnjakoon liittyvän kysymyksen, jonka interrogatiivipronomini *kumpi* viittaa tankkeihin (r. 24). Vuoro on merkitty myöhään tuotetuksi: lausumapartikkeli *muuten* ilmaisee uutta puheenaihetta sekä vuoron tuottamista väärässä kohdassa tai liian myöhään (VISK § 810), sillä kysymys kuuluu valmistautumiseen, josta on jo hyökkäysajastimen ja hiljentymisen myötä siirrytty suoritukseen. P5 vastaa kysymykseen minimaalisesti tarjoten pelkän tankin nimen (*äste*, ”St”, r. 26).

Vapaamuotoinen keskustelu asettuu katkelmassa kohtaan, jossa yleensä puidaan edellistä suoritusta ja valmistaudutaan seuraavaan. Puhe mekaniikka-ajastimista on kuitenkin loppunut, ja äänikanavalla on hiljaista. Hiljaisuutta seuraava keskustelutoiminta on moninaista, sillä vaikka keskustelu siirtyy mekaniikka-ajastimista todellisuuden aikatauluihin ja kaljoihin, jatkuu suoritukseen valmistautuminen

pelitoiminnassa: St käynnistää lähtöselvityksen ja kaikki 20 pelaajaa vastaavat siihen klikkaamalla pelinäkömäänsä ilmestyvää nappia. Hyökkäysajastin käynnistetään siirtymää eksplikoimatta.

Hetken aikaa käynnissä on siis monitoiminta, valmistautuminen ja vapaamuotoinen jutustelu. Huomattavaa on, että tällainen tekemisen kaksinaisuus on mahdollista paitsi yhteisillä vuorovaikutuskanavilla (ääni- ja tekstikanavilla sekä pelin tila-avaruudessa), myös pelaajakohtaisesti kuiskauksissa ja rajatuilla teksti- ja äänikanavilla⁶¹. Vain RL:n näkemät kanavat ja hänelle osoitetut kuiskaukset näkyvät aineistossa.

Seuraava katkelma näyttää tilanteen, jossa ryhmä on jakautunut joutilaisiin ja toimellisiin suhteessa käsillä olevaan suorituskeskeiseen aktiviteettiin. Katkelma sijoittuu suorituksen päättymisen ja seuraavan hyökkäysajastimen käynnistymisen väliseen aikaan, siis hyvin samankaltaiseen tilanteeseen kuin katkelmassa 25. Tässä katkelmassa keskustelu kuitenkin käy äänikanavalla hyvin vilkkaana, ja siinä on juuri päästy suorituksen tapahtumien puinnista taktiikoiden kertaamiseen ja ohjeistamiseen.

⁶¹ Ääniviestintäsovelluksissa voidaan luoda upseerichatin tapaisia rajatulle joukolle tarkoitettuja kanavia, joille he voivat siirtyä keskustelemaan yksityisesti. Kanavat voivat olla näkyvissä tai näkymättömiä, jolloin muut näkevät upseerien keskustelevan sitä kuulematta tai vastaavasti eivät näe kanavaa tai sen osallistujia lainkaan. Tyypillisesti käyttäjä voi kuitenkin olla vain yhdellä äänikanavalla kerrallaan, ja useimmiten sovellus ilmoittaa käyttäjän poistumisesta ja liittymisestä kanavalle.

Katkelma 26 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	vipe, pelaajat	[21:24:44][R][110:Trivelle:4]: en nauti tästä	P1: - - ö- yrittäkää vaan
2	heräävät		totutella siihen et jos se
3	henkiin		sanoo teille e- bifoor, no,
4			no se nyt on yksinkertane,
5			bifoor on bifoor.
6			P2: =äfter, ni,
7			P1: =[#ni, during-#]
8		[21:24:51][110:Tayniant] has come online	P2: =[se on heti ku kone] on
9			osunu, ni sen jälkee
10			[teiän] pitäs olla
11			P1: [(ni)] [(ni)]
12		[21:24:54][R][110:Kisueksä:1]: mitä sä	P2: [siel]lä
13		tarkotat	oikees paikassa,
14			[se tippuu meinaan, kahen
15			sekunnin päästä]
16		[21:25:06][R][110:Fiilins:3]: nii mulla se on	P1: [nii,ja during, during on se,]
17		wa tässä. totesin vaa sen hyödyllisyyden	during on se, se vaa et meette
18			pikkasen taakse sillee että
19			tippuu samalla, kun tulee
20			sivuliike,elikkä >se tulee
21			käytännössä< se, se, blaitti
22			tippuu samaan aikaan ku se lyä
23			sen skyten. (.) h ja, sitte,
24			äfter, tarkoittaa vaan sitä ett
25			just, et, juokset- meet
26			pikkasen taakse sit sen
27			äfteri. tai jälkee.
28			[>skyteh-<]
29		[21:25:18] [R][110:St-Twi]: ite oon aina	P2: ja sitte, [stäkki,] ni se on
30		tykänny ku iso sininen make tunkee	vaa että, &kone tulee,↑(.)
31		scytheä mun takapuoleen poikittain	teil on sen jälkee, (0.2) viä
32	lähtö-	[21:25:20] St-TwistingNether has initiated a	reilusti aikaa. viädä se sinne
33	selvitys	ready check.	taakke. (.) käytännös [äfteri
34		[21:25:26][R][110:St-Twi]:moi tutkijat	(-) teil o enemmän aikaa]

Ääniviestinnässä P1 ja P2 käyvät läpi taktiikoita tuottaen imperatiivimuotoisia kehotuksia ja neuvoja, joita avataan deskriptiivisillä väitelauseilla (r. 8–10, 12–15, 16–28 ja 29–34). Chatissa Trivelle tuottaa omaa kokemustaan kuvaavan kieltomuotoisen vuoron (r. 1), jossa demonstratiivipronomini *tästä* viittaa vipeen. Trivellen toteamus ymmärretään edeltävään vipeen ja epäonnistumiseen tai laajemmin niiden toistumiseen viittaavaksi. Kisueksän tarkistuskysymyksen (r. 12–13) jälkeen St ilmaisee tulkinnan Trivellen vuorosta (r. 29–31).⁶² Vuoro alkaa kontrastoivalla *itse*-sanalla, ja se esittää vaihtoehtoisen kokemuksen kuvauksen (VISK § 768), jonka sisältö kuitenkin implikoi, ettei puhuja ole tosissaan. Chat-vuorojen välissä on myös Fiilinsin lisäys puhuttuun keskusteluun (r. 16–17).

⁶² Argus the Unmaker -pomo on pelimaailmassa pääosin tummansinisen ja kultaisen värinen valtava hahmo, jolla on kädessään viikate. Pomo heilauttaa viikatettaan säännöllisesti taistelun aikana.

Katkelmasta käy ilmi, että keskustelijat voivat ryhtyä toiseen, täysin erilliseen keskusteluaktiviteettiin myös tilannetta dominoivan keskustelutoiminnan aikana. Multiaktiviteettitilanne järjestyy niin, että vapaamuotoinen, vallitsevasta keskustelusta poikkeava keskustelu käydään chatissa eli keskustelijat hyödyntävät keskusteluympäristön monikanavaisuutta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö chat ole myös dominantin keskustelun käytettävissä, kuten Fiillinsin vuoro (r. 16–17) osoittaa. Erillisenä, tilanteessa hiljaisempana vuorovaikutuskanavana, joka lisäksi sallii monen puhujan samanaikaisuuden eri tavalla kuin ääniviestintä, chat soveltuu tällaiseen samanaikaiseen sivukeskusteluun (ks. Jefferson 1972).

Multiaktiviteetti tarkoittaa siis tässä tilanteessa keskustelun hallittua skismautumista eli sen jakautumista kahteen eri keskusteluun. Skismat havainnollistavat keskustelutilanteen osallistujakehikkojen monimuotoisuutta (Egbert 1997). Kaikki eivät orientoidu puinti- ja valmistelukeskusteluun siihen osallisina, mikä johtaa ryhmän jakautumista toimellisiin ja joutilaisiin.

5.2 Tauot

Aktiviteettien lomassa ilmenevän loppoajan lisäksi raideissa pidetään suunniteltuja taukoja, jotka asettuvat osaprojektien väliin. Vuorovaikutus taukojen aikana voi muodostua osaksi edellisen suorituksen puintia tai tuleviin suorituksiin valmistautumista, mutta tauot ovat poikkeuksetta aikaa, jolloin osallistujilla ei ole velvollisuutta olla käytettävissä tai edes tavoitettavissa. Tauot muodostavat siis tarkoin määritellyn ajankohdan, jolloin pelaamistoiminta pysäytetään kokonaan ja jolloin se ei aseta rajoituksia keskustelulle.

Aineistoni progeraidissa on yksi tauko, joka ajoittuu suunnilleen raidin puoliväliin. Raivausraidissa taukoja on kaksi, joista molemmat on päätetty pitää odottamattoman loppoajan seurauksena eli ”odotellessa”. Taukovuorovaikutus on kirjavaa: pelaajat vitsailevat, jutustelevat pelaamiseen liittymistä asioista, ilmoittavat poistumisesta tai palaamisesta näppäimistön ääreen ja keskustelevat väliin myös taktiikasta tulevat suoritukset mielessä pitäen. Taukojen aikana sekä ääni- että chat-viestintä voi myös hiljetä täysin.

Seuraavat kaksi katkelmaa ovat progeraidin tauon alusta ja lopusta. Ne havainnollistavat siirtymiä tauon ja pelitoiminnan välillä. Tauon on tarkoitus kestää viisi

minuuttia, ja sitä varten käynnistetään pelinsisäinen ajastin. Kokonaisuudessaan tauko kuitenkin venähtää noin 11 minuuttiin.

Katkelma 27 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	vipe	[20:59:09] BigWigs: Wiped on 'Argus the Unmaker' after 3 Min 39 Sec.	
2			
3		[20:59:09] BigWigs: Health: Argus the Unmaker (59.0%)	
4			
5		[20:59:09][R][110:Trivelle:4]: j:DDD	((PUHETTA PALLOISTA JA VIPEN LOPUSTA))
6		[20:59:17]Trivelle prepares a Hearty Feast!	
7			P: [- pallojen kanssa.]
8		[20:59:24][R][110:Pörpör:4]: Spämmi WA	P1: [se tikkaa kolme, kol]mee
9		liika chattia	miljoonaa, se, iso pallo. .hhh
10			P2: (krh, jollo ei tulluh hiluja.)
11		[20:59:31][R][110:Kisueksä:1]: sekka	P3: jaaha kello o tasan. (mistäs)
12			#viiden minuutin <tau>ko.#
13			P2: vois ollakki.
14			P4: [ku tos toi niinku noi kaks
15			erilaist [(-)]]
16			P5: [eli sinänsäonnistunu pulli.
17			päästy [(-)]]
18			P: [viittä yli] yheksää
19			P6: ↑joo,↑ kyl tää, ky- tää täst,
20		[20:59:41][R][110:Trivelle:4]: joo vois olla	(.) tarkoitus ois varmaa saada
21		tauco, nälkäki	toi kakkosfeissi tänää, niinku
22		[20:59:44][R][110:St-Twi]: joo otetaa viitone	sillee kuasii et tiedetää et
23			mitä tehdään,
24			RL: =pietään sit [vitoneh.]
25	St	[20:59:45] BigWigs: Break timer started by	[((PLING-ÄÄNI))]
26	käynnistää	BigWigs user St-TwistingNether.	P7: ↑saa[tasko myä:, ne:,↑]
27	tauko-		P8: [mitä: helevettiä,]
28	ajastimen		suaraan nelose.
29			P6: [↑mä tota,↑]
30			P7: [puffit] jotenki järkeväst
31			et.
32			P6: ↑joo mä ainaki katon täs nyt,↑
33			tän tauon, jotain, ohjeitah.

Katkelman alussa pelaajat puivat edellistä suoritusta. Riveillä 11–12 P3 toteaa tauon ajankohtaiseksi. Vuoronalkuinen *jaaha* ilmaisee, että sitä seuraava lausuma on havainto, ja havaintoa seuraa maininta tauosta. Vuoro kirvoittaa liudan myötämielisiä toteamuksia (r. 13, 18, chatissa r. 20–21, 22). Lopulta ryhmänjohtaja päättää asiasta passiivimuotoisella ja päätelmää merkitsevän *sit*-sävyartikkelin sisältävällä väitelauseella (r. 24; VISK 825). St käynnistää taukoajastimen välittömästi (r. 25–26), niin että ajastimen merkkiäni osuu päällekkäin ryhmänjohtajan vuoron viimeisen sanan kanssa.

Katkelmaa edeltävä suoritus on päättynyt hitaasti, ja puinti on aloitettu ennen pomotaistelun varsinaista päättymistä. Trivelle on myös ehtinyt asettaa pelimaailmaan

ruokapöydän (r. 6), josta syöminen kuuluu pomotaisteluun valmistautumiseen⁶³. Puintipuhe jatkuu tauosta päättämisen aikana (r. 14–15, 16–17, 19–23), ja se jatkuu myös taukoajastimen käynnistämisen jälkeen, kun pelaajat esittävät kysymyksiä, arvioita sekä toimenpide-ehdotuksia. P6 myös ilmaisee konkreettisesti, miten aikoo tauon käyttää (r. 29, 32–33).

Keskustelu tauosta asettuu siis tässä katkelmassa taktiikkapuheen sekaan. P3 avaus (r. 11–12) asettuu heti aiemman puheen jatkoksi, vaikka se ei liity siihen mitenkään, mutta vuoron tuottaminen on sisällössä temporaalisesti perusteltu: kello tulee yhdeksän, mikä on tauon kannalta olennainen tieto. Se, että pelaamistoimintaan liittyvä, lähtökohtaisesti hallitseva keskustelu antaa muulle puheelle myöten selittyneen juuri sillä, että tauko tulkitaan pelikeskustelua keskeisemmäksi. Taukoon liittyvät rajoitukset tai niiden puuttuminen – esimerkiksi se, että näppäimistön äärestä poistumista kohdellaan normatiivisena – jyrää suorituskeskeisyyden. Taktiikoista voi edelleen puhua, mutta kenenkään kuuntelu ei enää ole taattua.

Seuraavassa katkelmassa sama tauko on päättymäisillään. Ajastin on jo umpeutunut muutamaa minuuttia aikaisemmin, ja ryhmä tekee lähtöselvityksiä varmistuakseen kaikkien paikallaolosta ennen seuraavan suorituksen aloittamista.

⁶³ Pelaajat saavat kyseisestä *Hearty Feast* -ruokapöydästä 60 minuuttia kestävästä hyvälaatuisesta buffin. Ruokabuffit voivat kestää lyhyemmänkin ajan, esimerkiksi 10 minuuttia, joten ruoka syödään useimmiten vasta, kun tiedetään, että suoritus todella alkaa pian. Itse ruokapöytä häviää pelimaailmasta tietyn ajan kuluttua tai kun siitä on syöty 35 kertaa.

Katkelma 28 (progeraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	pelaajat		P1: tos on tosiaa jos joku ei
2	seisoskele-		kuullunni, toi, toinen, (.)
3	vat tai		too pastepin minkä mä laitoin
4	hyppivät	[21:07:24] The following players are Away:	tohon ni, (.) siin on, jos
5	paikoillaan	Solchi	haluu siihe, spreadiin,
6	taistelu-		viikauran, perää- laittaa
7	alueen		tollase, rinkunlan, ja näyttää
8	reunalla		sen kästtaimin, ja sitte, se
9			vaihtaa värii si(ltä) mukaa
10			että, ootsä, tarpeeks kaukana
11			muista pelaajista.
12			RL: onkse solo paikala.
13			P13: pitäskö, meiän nyt keksii joku
14			järkevä asia mitä me tehään
15		[21:07:44][R][110:Fiilins:3]: täähä näyttää	niille puffeille et me
16		kohtuu helpolt bossilt	saatais oikeesti depsi.
17		[21:07:47][R][110:Fiilins:3]: np d00ds	
18		((PUHETTA PUFFEISTA 38.0))	
19		[21:08:16][R][110:Fiilins:3]: pelisandaalit	
20		vaa jalan alle	
21		[21:08:25][R][110:Matala:2]: joo tän viikon	RL: onko solo jo paikala.
22		homma vaa	
23		((LISÄÄ PUHETTA PUFFEISTA 32.0))	
24		((AUTOCHAT: log details))	RL: soutsu o jossaki.
25		((TANKIT PUHUVAT MEKANIICOISTA 1.19.0))	
26		[21:09:59][R][110:Pörpör:4]: tutkijalla sit	
27		kivaa litteroida meidän raidi-iltaa	
28		[21:10:08][RL][110:Seleema:4]: joo	
29		[21:10:17][RL][110:Seleema:4]: ainakin	
30		afkaamista ohjelmassa	
31			RL: kuolikohan toi yks.
32			P14: (tan)
33			P: fmh he he he he.f
34		[21:10:22] St-TwistingNether has initiated a	RL: >noniin.< (.) (e-) iihmetelly
35		ready check.	etä misä sinä oot.
36	ajastin		P: tssh.
37	käynnistyy		P14: >aa sori.<
38	21:10:40		(4.0)

Tauko on siis jo päättynyt, ja äänikanavalla puhutaan jo pelimekaniikoista ryhmänjohtajan huhuillessa yhtä luvatta afkailevaa pelaajaa, Soloa (r. 12, 21, 24, 31). Ilmaukset *solo*, *soutsu*, *toi yks* ja *olla paikalla* viittaavat pelaajaan, eivät hahmoon, ja todellisuudessa näppäimistön ääressä oloon, ei pelimaailman paikkaan. Jo poissaolon syiden arvuuttelu osoittaa, ettei afkailu ole odotuksenmukaista, mutta pelaajan viimein palatessa ryhmänjohtaja ihmettelee asiaa vielä eksplisiittisesti (r. 34–35) ja saa vastaukseksi tajuamista merkitsevällä *aa*-dialogipartikkelilla alkavan anteeksipyyntö (r. 37).

Siinä missä tauon alkaminen ja sen toiminnalle asettamat tai poistamat rajoitukset jyräävät taukoa edeltävän toiminnan, on myös tauon loppuminen samantapainen selkeä

siirtymä keskustelutilanteen odotuksien kannalta: kun pelaajaa ei kuulu, häntä huhuillaan, ja hänen saapuessaan poissaololle ihmetellään syytä. Pelaajan velvoite olla näppäimistönsä ääressä ja tavoitettavissa alkaa taukoajastimen umpeutumisesta. Progeraidin tauossa 19 pelaajaa joutuu odottelemaan yhden saapumista kuusi minuuttia, pidemmän ajan, kuin itse tauolle varattiin. Raivausraidissa tilanne hoidettiin eri tavalla (ks. luku 4.2, katkelma 20), kun pomotaisteluun päätettiin ryhtyä vajaamiehityksellä.

5.3 Roskamobit

Kuten tauoilla, myös pelimaailmassa siirtymisen aikana esiintyy edelliseen osaprojektiin liittyvää keskustelua – edellisen suorituksen puintia ja seuraavaan valmistautumista. Aineiston raideissa roskamobeja ja siirtymiä esiintyy kuitenkin vain raivausraidissa.

Aineiston raivausraidin siirtymille on tyypillistä, että edellisen pomon kuoltua suorituksen puinti jatkuu saaliinjaon jälkeen saalispuheella. Saalispuheella tarkoitan saaduista saalisesineistä keskustelua, joka ei liity suoritukseen. Kun edellinen pomo on kuollut, suoritus puitu, saalis jaettu ja roskamobien raivaamiseen siirrytty, siirtyvät pelaajat usein valmistautumiseen. Raivaamiseen ja seuraavalle pomolle siirtymiseen kuluva aika käytetään tehokkaasti hyväksi selittämällä seuraavaa koitosta roskamobeja tapettaessa.

Seuraavassa katkelmassa 30 ryhmä kaataa raivausraidin toisen pomon ja jatkaa heti matkaa seuraavalle taisteluareenalle.

Katkelma 29 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	RL jakaa		(15.0)
2	saalista,	((AUTOCHAT: loot))	P1: toi hy- onks tää hyvä tää
3	lopun		relikki tohon
4	ryhmästä		tankkibildii. (.) e:-
5	jatkaa		deehootankkibildii.
6	seuraavaa		tietääkö ketää.
7	pomoa kohti		(3.0)
8			P2: [avaatsä s-]
9			P3: [mikä relik]
10			P2: jos_sanot mite- mihi s-
11			treittii se vaikuttaa ni.
12			P1: aa_mä en osaas: sanoo, toi, em-
13			emmä tiedä.
14			P2: vaiha spekkii kato. eiku, nii
15			sähä voit rait-
16			shift rait klikkaa sitä,
17			asetta eli sille et
18			sen tankin,
19			P1: =ku ei mul oo sitä mukana.
20			P4: [aah]
21			P2: [aah] no sitte.
22			[(-) se mukana]
23			P5: [fmiks:eih,£]
24			P1: nohh,
25			P2: iha sama.
26	RL nousee	[20:21:11] RCLootCouncil: Seleema has	P6: sellase äddoni mist kattoo
27	ratsaille ja	ended the session	pankkii.
28	siirtyy muun		P: [ää,]
29	ryhmän ja		P7: [tai] sul se äddoni joka
30	roskamobien		pistää sen mukaa.
31	luokse		P2: ne äddonit ei yleensä anna
32			sitä; et pystyis
33			shift rait klikkaa sitä auki,
34			sitä, sitä treitti
35			RL: ei, ei ni. tuota. seuraava
36			pomo, mitesse hiilerille. .hh
37			(.)
38		((AUTOCHAT: loot, pulls))	#e-# älä poimi miinojahh,
39			siinäpä se oli.
40			(3.0)
41			P: (- - -)
42			RL: joo ja sitten tota; revivali
43			ku minä sanon.
44			(6.0)
45			puthe ota sää viies.
46	RL saapuu		(3.0)
47	muun		mitäs mul o muut hiileri.
48	ryhmän		†stiki. (1.0)
49	luokse		†stiki neljäs mä oon kolomas.†
50			(15.5)

Katkelman alussa P1 tuottaa kaksoiskysymyksen, jonka vaihtoehtokysymykset liittyvät saalisesineeseen sekä siihen, kykeneekö kukaan ylipäänsä vastaamaan (r. 2–6; VISK § 1684). Seuraavat vuorot ovat sekventiaalisesti välilajennuksiksi tulkittavia tarkennuskysymysten aloituksia (r. 8, 9), ja riveillä 10–11 P2 tuottaa vastaamiselle ehtoa

ilmaisevan *jos*-konjuntiolla alkavan lausuman. Seuraavassa vuorossa P1 toteaa, ettei voi täyttää ehtoa (r. 12–13), jolloin P2 ehdottaa asiaan ratkaisua (r. 14–18), jonka P1 niin ikään hylkää kausaalisuutta ilmaisevalla *kun*-lauseella (r. 19). Sekä P4 että P2 vastaavat tähän *aa*-dialogipartikkeleilla, jotka ilmaisevat tajuamista, ja asiasta keskustellaan vielä riveillä 23–34.

Keskustelujakso päättyy, kun RL tuottaa kaksi vuoroa (r. 35–39, 42–49), joissa hän ensin osoittaa samanmielisyyttä edeltävän keskustelun viimeiseen vuoroon sekä tuottaa suunnittelupartikkelin *tuota* (r. 35). Seuraavaksi hän orientoituu suoritukseen ja siihen liittyvään valmistautumiseen nimeämällä puheenaiheen substantiivilausekkeella ja retorisella kysymyksellä (r. 35–36), johon hän vastaa itse interrogatiivi- ja indikatiivimuotoisilla direktiiveillä (r. 38, 42–43, 45, 49).

Saalispuhe on tavallista kaadon jälkeen, ja se voi liittyä itse makroprojektin tavoitteisiin. Katkelma osoittaa myös, että siirtymää voidaan käyttää hyväksi valmistelukeskustelun ajankohtana. Pienempien vihollisten tappaminen ei siis vaikuta keskusteluun samalla tavoin kuin pomotaistelut ja niiden suoritusosiot.

Seuraavassa katkelmassa 30 pelaajat ovat juuri raivanneet pomojenväliset roskamobit ja ovat siirtymässä seuraavalle taistelualueelle, jolle heidän täytyy nousta hissillä. Hissin laskeutuessa sen alle jäävä hahmo kuoleeriveillä 4–5.⁶⁴

⁶⁴ Tällainen todellisuutta mukaileva hissiobjektin alle murskautuminen ei välttämättä ole odotuksenmukaista pelimaailmassa. Raidialueilla on kuitenkin usein tällaisia tappavia hissejä.

Katkelma 30 (raivausraidit).

	Peli	Chat	Ääni
1	pelaajat	[20:25:22]St-TwistingNether receives loot:	P1: (- -) nou fan.
2	poimivat	[Congealed Felblood].	
3	saaliinsa, P1		P: psssh.
4	juoksee	[20:25:26][RL][110:Seleema:3]: PS Died:	P2: @KRÄH HÄH [HÄH@]
5	edellä hissin	Kisueksä > unknown	P3: [haus]kuus on
6	alle ja kuolee		yliarvostettuh.
7			P1: selvästih.
8	pelaajat		P4: [mä pysty ressaat]
9	yrittävät		P5: [nolla piste yks sekunt]tia
10	herättää		käs:ti.
11	Kisueksän		P4: katoitin sitä sun kästtaimii
12	henkiin		just.
13			RL: nousa [la-]
14			P4: [>ei] pysty siä ressaat ku sä
15			oot siel alla.< tais- kambat-
16			RL: {mkrhassala irtoo,; mutta-
17			P4: nii massa osu.
18		[20:25:39] Tottistannta pulled Clobex!	RL: nii massala irtoo.
19		/ywho to tell everyone!	(1.4)
20			P6: nii lähel.
21			RL: joo mä kattoo.
22			P7: titti ditti ditti di- >tää o
23			muute [(jostai<)]
24			P: [(-)]
25	hissi saapuu		P7: muu:meist, tää biisi vit-
26	ylätasolle ja		(0.8)
27	ryhmä jatkaa	[20:25:48][R][Marion-Sun:1]: kuolisitte toho	P: ((TYRSKÄHDYS))
28	taistelua-	pullii	
29	alueelle		RL: #mm.#
30			P: [@ah hah hah hah@]
31			P1: [mist toi biisi] ees on.
32		[20:25:52][R][Marion-Sun:1]: sillonku siivet	(3.4)
33		pääl	
34		[20:25:54][R][Marion-Sun:1]: ei tääl trāshil	P8: [en tiä mut siin jossai (- -)]
35			P7: [.hhhää joku muumipeikko ja-]
36			muumipeikko ja pyrstötähti.
37			[##]
38	pelaajat		RL: [no;ni] eks:orsus
39	seisoskele-		raidtoolsista; n- note
40	vat taistelua-		näkyviin. (.) vera on meille
41	alueen		hienon notev värkänny sinne
42	reunalla		toivom mukkaan. mä käyn hakee
43			kupin kahavii.
44			(1.0)
45			P3: jonkunnäköne.

Kuolemalla on suorituksen ulkopuolella hyvin erilainen merkitys yhteistoiminnan kannalta, sillä sen sijaan että se merkitsisi suorituksen epäonnistumista tai onnistumisen todennäköisyyden huononemista, on se muiden pelaajien kannalta paljolti yhdentekevää. Tämä näkyykin kanssapelaajien reaktioissa (r. 3–4). Ryhmä pohtii kuolleen hahmon herättämistä henkiin (r. 8–21; *ressata*, vrt. *resurrect*) kunnes puheenaihe vaihtuu P7:n hyräilyllä alkavassa vuorossa (r. 22–23, 25). Lopuksi RL tuottaa siirtymää merkitsevällä *noni*-partikkelikokonaisuudella alkavan vuoron (r. 38–43), joka koostuu verbittömästi

direktiivistä⁶⁵ ja siihen liittyvästä indikatiivimuotoisesta toteamuksesta sekä näppäimistöltä poistumisen ilmoittamisesta. P3 vastaa RL:n vuoroon vaihtoehtoisella evaluaatiolla RL:n mainitsemasta *hienosta notesta* (r. 45; *note*, suom. muistiinpano).

Katkelma osoittaa, että tavoitehakuisten osaprojektien välillä keskustelu voi irtautua pelaamistoiminnasta, jos se ei vaadi koordinoitua. Tuolloin puheenaiheet voivat liittyä pelaamiseen, kuten *ressaamiseen* riveillä 9–21, tai johonkin aivan muuhun, kuten *biisiin muumeist* riveillä 23–38. Kuten tauot, myös siirtymät ovat hetkiä, jolloin pelaajat voivat asettaa itsensä pelimaailmassa hetkeksi tavoittamattomiin.

Siinä missä ryhmänjohtaja edellisessä katkelmassa siirtyi hetkeksi pois näppäimistön ääreltä – todellisuudessa – siirtyy hän seuraavassa katkelmassa pelimaailman sisällä eri paikkaan kuin muut. Katkelmassa ryhmä on juuri siirtynyt seuraavalle taistelualueelle. Raidikokoonpanoa muutetaan osana valmistautumista tulevaan suoritukseen.

⁶⁵ *Eksorsus raidtools* ja *note* viittaavat Exorsus Raid Tools -lisäsovellukseen ja sovelluksen note-toiminnallisuuteen, jonka avulla pelaajat voivat luoda graafisia ja tekstuaalisia jaettuja muistiinpanoja.

Katkelmä 31 (raivausraidi).

	Peli	Chat	Ääni
1	ryhmä on	[22:02:07]Nckleinspector has gone offline.	(27.0)
2	siirtynyt/	22:03:12][W To][110:Geartaker]: tuukko	
3	siirtymässä	siltapomoon?	
4	seuraavalle	((AUTOCHAT: log details))	
5	pomolle		RL: hetkinen saisko summonih.
6	RL siirtyy	((AUTOCHAT: log details))	(12.0)
7	pelii-	[22:02:51][W From][110:Geartaker]: jaa	
8	maailmassa	mitä tarrtettaa? heal?	
9	Dalaran-	((AUTOCHAT: death details))	P: (- - - -)
10	kaupunkiin		(.)
11	RL siirtyy	[22:02:50]Loot Specialization set to: Holy.	RL: nytton, pois latautumasta.
12	lataus-		P: (aa.)
13	ikkunasta		(4.0)
14	takaisin	[22:03:00][W To][110:Geartaker]: juu	P: (- - -)
15	peliiin	[22:03:06][W From][110:Geartaker]: juu	(8.0)
16		voin tulla	
17			RL: (no)niih.
18	RL ostaa	[22:03:09] Sealing Fate: Order Resources	(3.0)
19	NPC:itä	completed.	me taistaa tuos seuraava mennä
20	pelikolikkoja	[22:03:10] You receive currency: [Seal of	parhaalla mahdollisella
21		Broken Fate] x1.	hiilikompilla.
22		[22:03:13] You receive currency: [Seal of	
23		Broken Fate] x1.	
24		[22:03:21] Sealing Fate: Stashed Order	
25		Resources completed.	
26			(2.0)
27			P: aika [(- -] taas.]
28	Nckle-		P: [skipile summonis.]
29	inspector	[22:03:21] Sealing Fate: Stashed Order	(1.0)
30	(=skipi)	Resources completed.	
31	pyytää	[22:03:22] You receive currency: [Seal of	
32	summonia	Broken Fate] x1.	
33			P: mitä?
34			RL: e:i ku gearteikkeri? korvaa
35		[22:03:27][R][110:St-Twi]: sit niit prydzazia	tämän meidän munkin. Hh pääsee
36		kaulaan	seuraavala kerralla kokkeilee
37		[22:03:30] Geartaker has gone offline.	ku meillä ei hirvesti o aikaa.
38			(2.0)
39			P: (joo.)
40			RL: no ei siinä, näit, mitä tässä
41			(3.0)
42		[22:03:41][R][110:St-Twi]: jos koko raidil	P: hirveesti kaikkee.
43		ois prydzaz pääl ni se on käytännös parin	
44		revivalin kerran healia per silta	
45			RL: joohh.
46			P: =niinku suuraa saa sanoo.
47		[22:03:44][R][110:St-Twi]: se on ihan kiva	RL: seuraavala [ker-]
48	myöhemmin	lisä	
49	RL saa	[22:03:44][R][110:Spratfan:4]: pyh	P: damagea tulee.
50	summonin	[22:03:45][110:Fiilins]has come online.	RL: seuraavalla kerralla sitte
51	takaisin, pois	[22:03:49][5][110:Fiilins]: joined channel.	harjottelet lissää.
52	vaihdettu	[22:03:50] You have invited Fiilins to join	(5.0)
53	pelaaja	your group.	
54	kiittää ja	[22:03:51] Fiilins has joined the raid	
55	poistuu	[22:03:53][R][110:Pörpör:1]: ei oo Xertazii	
56	raidiaalueelta	tääl, ei tarvii sanoo	

Katkelman alussa ryhmänjohtaja pyytää erästä killan jäsentä ryhmään hakukysymyksellä, jossa *siltapomo* viittaa seuraavana vuorossa olevaan pomoon (r. 2–3). Vuoro on tuotettu kuiskauskanavalla, joten se näkyy vain RL:lle ja kuiskauksen vastaanottajalle. Pyydetty pelaaja tuottaa kysymyssekvenssissä välilajennuksen, tarkennuskysymyksen tarvittavasta taisteluroolista (r. 7–8). RL vastaa esitettyyn vaihtoehtoon (*heal?*, suom. parantaja) myöntävästi (r. 14), minkä jälkeen pelaaja tuottaa itse kysymyssekvenssille myöntävän jälkijäsenen (r. 15–16). Kuiskaamalla käydyin keskustelun aikana ryhmänjohtaja pyytää *summonia*⁶⁶ takaisin taistelualueelle (r. 5) jo ennen poistumistaan raidiluolastosta *hearthstone*⁶⁷ avulla (r. 6). Rivillä 11 RL ilmoittaa pystyvänsä vastaanottamaan summonin indikatiivimuotoisella toteamuksella oman pelinäkymänsä tilasta.⁶⁸

RL ei palaa pelialueelle heti, vaan käy ostamassa pelikolikkoja⁶⁹ pomoa varten, ja toteaa samalla, että ryhmä käyttää seuraavassa suorituksessa parasta mahdollista parantajakokoonpanoa (r. 19–21, *hiilikomppi*, *healer composition*). Toteamus implikoi, että nykyinen kokoonpano ei ole paras mahdollinen ja että siihen tehdään siksi muutoksia. Muutamaa vuoroa myöhemmin RL jatkaa toteamalla eksplisiittisesti, mitä tapahtuu (r. 34–35) sekä miten asian suhteen toimitaan tulevaisuudessa (r. 35–36) ja miksi (r. 37). Keskustelu asiasta jatkuu (r. 39–51), samalla kun [R]-merkityssä raidchatissa keskustellaan taktiikasta (r. 35–46, 42–44, 49, 55–56). Kun mukaan pyydetty pelaaja vaihtaa oikealle hahmolle (r. 50), RL kutsuu hänet raidiryhmään (r. 52–54) ja pois vaihdettu pelaaja poistuu alueelta.

Pelimaailman siirtymät ovat siis pomotaistelujen suorituskeskeisyydestä etäännyviä toimintajaksoja, jotka pelaajat voivat käyttää eri tavoin hyväkseen. Vaikka siirtymiä voidaan hyödyntää valmistautumispuheen ajankohtana, on suorituskeskeisyydestä etäännyminen usein huomattavaa: keskusteluissa esiintyy esimerkiksi erilaisia suorituksista etäännyviä aiheita ja toimia, jotka eivät sovi suorituskeskeisten aktiviteettien keskustelujaksoiksi.

⁶⁶ *Summoni* (eng. summon, 'kutsu, käsky', 'kutsua, käskää') on pelimaailman toiminnallisuus, jonka avulla pelaajat voivat kutsua ryhmäänsä kuuluvan pelaajan luokseen lähes mistä tahansa pelimaailmassa. Kykyä voi käyttää joko luolastojen ulkopuolella sijaitsevien kutsukivien avulla tai manaajavelhon luoman portaalien avulla. Kutsumiseen eli summonin luomiseen tarvitaan vähintään kaksi pelaajaa.

⁶⁷ *Hearthstone* ('tulisijan perusta') on jokaiselta hahmolta löytyvä esine, jonka avulla pelaaja voi siirtyä pelitodellisuudessa kotisijainnikseen asettamaansa majataloon.

⁶⁸ Jos summonin vastaanottava pelaaja on sen saadessaan latausikkunalla, ei pelaajan näytölle ponnahtaa nappia, jota painamalla pelaaja pääsee heti kohdepaikkaan.

⁶⁹ Pelikolikot antavat pelaajille ylimääräisen mahdollisuuden saaliin tippumiselle pomon kaatuessa. Pelikolikojen ostaminen näkyy RL:n chatissa autochat-viesteissä riveillä 18–25 ja 29–32.

6 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella raid-pelitapahtumien vuorovaikutusta ja sen jäsentymistä eritasoisiksi rakennekokonaisuuksiksi. Aineisto oli suppea, ja sen litterointi pohjautui keskustelunanalyyttiseen litterointitapaan kolmisarakkeiseksi litterointimalliksi lavennettuna.

6.1 Yhteenveto

Analyysin perusteella raid-pelitapahtumat vaikuttavat rakentuvan 1) suuriksi makroprojekteiksi, 2) yhden suorituksen ympärille rakentuviksi osaprojekteiksi sekä 3) aktiviteeteiksi, jotka jakautuvat kolmeen eri tyyppiin. Tällaisen suorituskeskeisen vuorovaikutuksen lisäksi aineistossa esiintyi vapaamuotoista vuorovaikutusta.

Luvussa 3 analysoin aineistokatkelmia makroprojektin näkökulmasta. Osoitin että koko pelitapahtumalla on sen kokonaisuudessaan kattava makrorakenne, jonka rakenneosat asettuvat normatiiviseen järjestykseen ja jonka osallistujilla on yhteinen tavoite. Keskustelijat orientoituvat laajaan kokonaisrakenteeseen projisoitavana ja makroprojektin tavoitteisiin muuttuvina ja kehittyvinä. Makroprojektin päätöksen tekee relevantiksi tietty kellonaika ja tietty kohta osaprojektissa, jolloin meneillään olevaan osaprojektiin voidaan suhtautua ”mahdollisesti viimeisenä”.

Kokonaisrakenne on raideissa refleksiivinen resurssi, joka sekä ohjaa vuorojen tulkitsemista ja tuottamista että ilmenee puheessa tilanteisina ratkaisuna, joiden avulla keskustelijat saavat sanomansa ymmärretyksi suhteessa keskustelutilanteen asemaan kokonaisrakenteessa. Tässä tutkimuksessa makroprojekti pohjautuu Robinsonin (2003; 2013) esittämään projekti-käsitteeseen laajaana aktiviteeteista koostuvana vuorovaikutusrakenteena, mutta myös laventaa sitä, sillä makroprojekti koostuu osaprojekteista.

Luvussa 4 analysoin aktiviteetteja, joista osaprojektit pääosin koostuvat. Aktiviteettien tavoitteet ovat valmistautumisessa valmius pelisuoritukseen, suorituksessa taktiikoiden suorittaminen oikein ja pelaamisen koordinointi sekä puinnissa edeltävän suorituksen arviointi, esiin tulleiden ongelmien ratkaisu ja taktiikoiden hiominen. Huomattavaa on, että monenkeskinen ja monikanavainen vuorovaikutusympäristö sallii keskustelujen jakautumisen useampaan samanaikaiseen keskusteluun (skismautuminen)

ja että aktiviteetit itsessään saattavat saada monitoiminnan (multiaktiviteetin) muotoja, jolloin ryhmä toteuttaa erillisiksi hahmotettavia aktiviteetteja samanaikaisesti tai perättäisesti tai hallinnoi niitä lopettamalla, siirtämällä tai keskeyttämällä aktiviteetteja. Erityisesti suoritusaktiviteettia määrittää niin sanotusti eksklusiivisesti rakentuva multiaktiviteetti (Mondada 2014), jossa keskustelun ulkopuolinen pelaamistoiminta asettaa keskustelutoiminnalle puitteet, kuten pelaamisen temporaalisuuden. Kokonaisuuksina aktiviteetit sisältävät lisäksi monenlaisia agendoja, sekvenssejä ja toimintoja, jotka kuitenkin tähtäävät aktiviteetin tavoitteeseen.

Luvussa 5 analysoin pelitapahtumassa esiintyvää vapaamuotoista vuorovaikutusta, joka irtautui suorituskeskeisestä tavoitehakuisuudesta ja jota ilmeni lähinnä eri projektien ja aktiviteettien lomaan ja väliin asettuvalla loppoajalla, pelimaailman siirtymissä sekä tauoilla. Osoitin, että myös tauko asettaa keskustelutoiminnalle puitteet, jotka jyräävät taukojen ulkopuolella vallitsevat keskustelukäytännöt, että ryhmä voi keskustelujaksojen venyessä jakautua toimellisiin ja toimetomiin ja että pelaaminen, joka ei vaadi koordinoitua, sallii muita aktiviteetteja huomattavammin keskustelun etääntymisen pelitoiminnasta sekä temporaalisesti että aiheiden puolesta.

Aineiston analyysi toi esiin kaikkiin tarkasteltuihin rakennetasoihin ja kokonaisuuksiin liittyviä siirtymän merkitsemisen ja sen jarruttelun tai edesauttamisen piirteitä. Siirtymiä merkittiin useimmiten samankaltaisilla piirteillä, keskustelussa vuoronalkuisilla *noh* ja *noniin* -tyyppisillä aineksilla sekä vuoron lopussa passiivimuotoisella verbillä *mennään* ja pelissä hyökkäys- ja taukoajastimilla.

Keskustelutoiminnassa esiintyi lisäksi ryhmänjohtajan distaalinen keskusteluidentiteetti toiminnan koordinoijana ja päätöksiä tekevänä auktoriteettina. Esittämäni vuorovaikutuksen järjestäytyneisyyden esiintyminen ei-institutionaalisessa kontekstissa saattaakin olla selitettävissä sillä, että vaikka kyseessä on vapaa-ajan ajanvietteen muoto, on raidivuorovaikutuksessa silti havaittavissa instituutioille tyypillistä rooliepäsymmetriaa ja tavoitteellisuutta (ks. Robinson 2013: 267; instituutionalisen vuorovaikutus, ks. Drew & Heritage 1992). Tavoitteellisuuden suhteen on kuitenkin huomattava, ettei haasteista selviäminen tai kilpailuhenkisyys välttämättä ole – ainakaan tärkein – motiivi raidaamiselle (ks. Mäyrä 2008: 133), vaan nimenomaan

peiliin sisältyvä tavoite, joka ohjaa yhteistä toimintaa. Pelin ”voittaminen”⁷⁰ luo raideille joka tapauksessa selkeän ja odotuksenmukaisen tavoitteen pelaamisaktiviteettina.

6.2 Jatkotutkimuksen aiheita

Suurten vuorovaikutusrakenteiden oli suppeassakin aineistossa mahdollista, sillä rakenteet toistuivat nauhoittella lukuisia kertoja – osaprojekteja oli toisella nauhoitteella noin 40 (progeraidi), toisella noin 15 (raivausraidi). Tässä tutkimuksessa tarkasteltuja rakenteita ja niihin liittyviä seikkoja, kuten makroprojektin mittaan muuttuvia ja kehittyviä tavoitteita, raidiryhmässä esiintyviä keskusteluidentiteettejä ja toimintakokonaisuuksien välisiä siirtymiä voisi kuitenkin tarkastella lähemminkin. Vuorovaikutusrakenteita kokonaisuutena tarkastelevan kahden nauhoitteen tapaustutkimuksen suurin anti onkin erilaisten ilmiöiden kartoittaminen; näiden ilmiöiden yksityiskohdat ja niihin liittyvät kielelliset keinot vaativat rajatumpaa ja tarkempaa analyysia.

Massiivisen verkkoroolipeliaineiston analysointi ja litterointi toi mukanaan monenlaisia haasteita, joihin voi vastata monin tavoin. Kolmisarakkeinen litteraatio palveli tämän tutkimuksen laveaa näkökulmaa ja makrorakenteiden analyysia. Esitin litteraatioiden analyysia ja tulkintaa tukevan välilliseen kontekstiin liittyvän tiedon analyysitekstin lomassa, mutta myös enemmän Melisa Bisterin (2014) matriiseja muistuttavat lähestymistavat voisivat toimia tehtävässä. Tuolloin kontekstitiedon esittäminen on järjestelmällisempää ja analyysiteksti ytimekkäämpää, joskin haasteeksi muodostuisi yhdenmukaisen mallin sovittaminen aineiston vaihteleviin tilanteisiin.

Itse pelivuorovaikutusympäristö ja sen mukana tuomat metodologiset haasteet sekä litterointitavan ja -periaatteiden kehittäminen ansaitisivat kuitenkin omat tutkimuksensa. Metodologinen perustutkimus loisi vakaamman pohjan mahdollisille tuleville keskusteluanalyttisille tutkimuksille, joiden aineisto koostuu massiivisten verkkoroolipelien kaltaisista erittäin kompleksisista vuorovaikutusympäristöistä. Myös eri pelien välillä toistuvat, vuorovaikutusympäristöön ja niiden tyypillisiin osiin ja ominaisuuksiin liittyvät käytännöt voisivat valottaa sitä, missä määrin keskustelu

⁷⁰ Wowia pelinä ei voi ”voittaa” tai ”pelata läpi”. Pelaajilla on kuitenkin useissa yhteyksissä yhteisiä tavoitteita, kuten seuraavalle hahmotasolle yltäminen, yksittäisen pomon kaato tai kokonaisen raidiluolaston raivaaminen. (Williams & Kirschner 2012: 342.)

muovaantuu pelikohtaisiksi toiminnaksi, joka nojaa esimerkiksi käytettävissä oleviin kanaviin. Suuri osa itse keskustelun ilmiöistä voi lisäksi jäädä pimentoon ilman tarkoituksenmukaisia metodologisia välineitä (ks. esim. Recktenwald 2017).

Vaikka tarkastelin tutkimuksessani ensisijaisesti vuorovaikutuksen makrorakenteita ja niiden käyttöä vuorovaikutuksen resurssina, tuli analyysissa esille laaja kirjo muita pelivuorovaikutukseen ja massiiviseen verkkoroolipeliin liittyviä ilmiöitä. Aineiston perusteella omat tutkimuksensa ansaitsevia jatkotutkimuksen aiheita voisivat olla esimerkiksi keskustelun skismautuminen, multiaktiviteetti ja sen hallinnointi, ryhmänjohtajan deonttinen auktoriteetti ja sen ilmentymät pelitapatumassa, pelitapahtuman intersubjektiivinen konteksti, ongelmien diagnosointi ja ratkaisu yhteistoimintana sekä oman toiminnan ja oman hahmon kuolemisen selittely. Myös eri kanavien käytön suhde kirvoittaa monenlaisia kysymyksiä: Minkälainen rooli pelin automaattisesti tuottamilla ilmoituksilla on vuorovaikutuksessa? Miten eri kanavilla tuotettuihin vuoroihin viitataan? Miten samaa keskustelua käydään samanaikaisesti useilla eri kanavilla? Millainen osa pelihahmojen asennoilla ja liikehdinnällä on keskustelussa?

6.3 Lopuksi

Tämä tutkimus pohjautui hyvin suppeaan aineistoon, jossa esiintyi myös lukuisia nauhoitusteknisiä ongelmia. Lisäksi vuorovaikutuksen spesifi konteksti vaati huomattavan paljon kontekstitietoa. Aineiston perusteella tehdyt päätelmät eivät siis välttämättä ole yleistettävissä, mutta ne hahmottelevat pelivuorovaikutuksen rakentumisen eri tasoja ja siihen liittyvä seikkoja.

Teoreettisen hahmotelman lisäksi tutkimuksen tuloksiksi voi siis katsoa myös raid-pelitapahtuman tarkastelun vuorovaikutusympäristönä. Analyysin myötä esiin tulleet eri ilmiöt, kuten vaikkapa tietyille osallistujaryhmille rajatut tekstikanavat tai taisteluroolit kunkin osallistujan keskusteluidentiteettinä, voivat pintapuolisella tarkastelulla jäädä aineistossa huomaamatta. Ne ovat kuitenkin monissa peleissä toistuvia peleihin liittyviä tekijöitä, joiden voisi hyvin mieltää johtavan mielenkiintoisiin tutkimuskysymyksiin.

LÄHTEET

- Antaki, C. & Widdicombe, S., 1998. Identity as an Achievement and as a Tool. Teoksessa: *Identities in Talk*. London: SAGE Publications Ltd, p. 1–15.
- Arminen, I., 2000. On the context sensitivity of institutional interaction. *Discourse & Society*, 11(4), p. 435–458.
- Arminen, I., 2005. *Institutional Interaction: Studies of Talk at Work*. Aldershot: Ashgate.
- Arminen, I., 2016. Teknologiset ympäristöt. Teoksessa: *Keskusteluanalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Vastapaino, p. 178–199.
- Bister, M., 2014. *Topikövergång i textbaserade gruppsamtal*. Nordica Helsingiensia 36. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Blizzard Entertainment, 2004. *World of Warcraft*.
- Bucholtz, M., 2000. The politics of transcription. *Journal of Pragmatics*, 32(10), p. 1439–1465.
- Chen, M. G., 2009. Communication, Coordination and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture*, 4(1), p. 47–73.
- Chen, V. & Duh, H., 2007. *Understanding Social Interaction in World of Warcraft*. New York, ACM: Association for Computing Machinery, p. 21–24.
- Chen, V. H., Duh, H. B., Phuah, P. S. K. & Lam, D. Z. Y., 2006. Enjoyment or Engagement? Role of Social Interaction in Playing Massively Multitplayer Online Role-Playing Games (MMORPGS). *Lecture Notes in Computer Science*, Issue 4161, p. 262–267.
- Drew, P. & Heritage, J., 1992. *Talk at work: Interaction in institutional settings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E. & Moore, R., 2006. “Alone together?”: *Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games*. Québec, Montréal, Canada, ACM: Association for Computing Machinery, p. 407–416.

- Dyck, J., Pinelle, D., Brown, B. & Gutwin, C., 2003. *Learning from games: HCI design innovations in entertainment software*. Halifax, Canadian Human-Computer Communications Society.
- Egbert, M. M., 1997. Schisming: The Collaborative Transformation From a Single Conversation to Multiple Conversations. *Research on Language and Social Interaction*, 30(1), p. 1–51.
- Garfinkel, H., 1967. *Studies in ethnomethodology*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Good, J. S. & Beach, W. A., 2005. Opening up gift-openings: Birthday parties as situated activity systems. *Text*, 25(5), p. 565–593.
- Haakana, M. & Kurhila, S., 2009. Other-correction in everyday interaction: some comparative aspects. Teoksessa: M. Haakana, M. Laakso & J. Lindström, toim. *Talk in interaction: comparative dimensions*. Helsinki: Suomen Kirjallisuuden Seura, p. 152–179.
- Haddington, P., Keisanen, T., Mondada, L. & Nevile, M., 2014. Towards multiactivity as a social and interactional phenomenon. Teoksessa: *Beyond Multitasking: Multiactivity in Social Interaction*. Amsterdam: John Benjamins Publishing, p. 3–32.
- Hakulinen, A. ym., 2009. *Suomen kielen tulevaisuus: Kielipoliittinen toimintaohjelma*, Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.
- Hamari, J. & Lehdonvirta, V., 2010. Pelimekaniikat osana ansaintalogiikkaa. Teoksessa: J. Suominen, toim. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, p. 11–21.
- Heritage, J., 1989. Developments in Conversation Analysis. Teoksessa: D. Roger & P. Bull, toim. *Conversation: an interdisciplinary perspective*. Clevedon: Multilingual Matters, p. 21–47.
- Heritage, J., 2011. Territories of knowledge, territories of experience: Empathic moments in interaction. Teoksessa: *The Morality of Knowledge in Conversation*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 159–183.
- Heritage, J., 2012. Epistemics in action: Action formation and territories of knowledge. *Research on Language and Social Interaction*, 45(1), p. 1–29.

- Heritage, J., 2013. Epistemics in Conversation. Teoksessa: *The Handbook of Conversation Analysis*. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 370–394.
- Heritage, J. & Sorjonen, M.-L., 1994. Constituting and maintaining activities across sequences: And-prefacing as a feature of question design. *Language in society*, 23(1), p. 1–29.
- Hirvonen, L., 2016. *Miksi-kysymysten tehtävistä arkikeskusteluissa*, Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Hoey, E. M., 2017. *Lapse Organization in Interaction*, Nijmegen: Radboud Universiteit Nijmegen.
- Hämäläinen, O., 2014. *Verkkopelin pelaaminen ja pelaajien vuorovaikutus*, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Jefferson, G., 1972. Side sequences. Teoksessa: D. N. Sudnow, toim. *Studies in social interaction*. New York: Free Press, p. 294–333.
- Jefferson, G., 1988. On the sequential organization of troubles-talk in ordinary conversation. *Social Problems*, 35(4), p. 418–441.
- Jefferson, G., 2004. Glossary of transcript symbols with an introduction. Teoksessa: G. H. Lerner, toim. *Conversation analysis. Studies from the first generation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, p. 13–31.
- Keating, E. & Sunakawa, C., 2010. Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds. *Language in Society*, 39(3), p. 331–356.
- Koivisto, A., 2017. Uutta tietoa vai oivallus? Eräiden dialogipartikkeleiden tehtävistä. *Virittäjä*, 121(4), p. 473–499.
- Lapadat, J., 2000. Problematizing transcription: Purpose, paradigm and quality. *International Journal of Social Research Methodology*, 3(3), p. 203–219.
- Lerner, G. H., 1998. *Completeable projects and winnable games: Notes on the organization of activity*. s.l.:Paper presented at the Center for Language, Interaction and Culture, UCLA.
- Levinson, S., 1979. Activity types and language. *Linguistics*, 17(5–6), p. 365–399.

- Levinson, S. C., 2013. Action formation and ascription. Teoksessa: *The Handbook of Conversation Analysis*. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 103–130.
- Lindholm, C., 2016. Keskustelunalyysi ja etnografia. Teoksessa: *Keskustelunalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Vastapaino, p. 331–348.
- Linell, P., 1998. *Approaching dialogue. Talk, interaction and contexts in dialogical perspectives..* Amsterdam: John Benjamins.
- Luopa, A., 2016. "Kiusallinen hiljaisuus" – Keskustelutauot ja puhujien keinot selvittää niistä kasvokkai keskusteluissa, Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Markee, N., 2005. The organization of off-task talk in second language classrooms. Teoksessa: *Applying Conversation analysis*. Lontoo: Palgrave, p. 197–213.
- Meredith, J., 2016. Transcribing screen-capture data: the process of developing a transcription system for multi-modal text-based data. *International Journal of Social Research Methodology*, 19(6), p. 663–676.
- Mondada, L., 2007. Commentary: Transcription variations and the indexicality of transcribing practices. *Discourse Studies*, 9(6), p. 809–821.
- Mondada, L., 2012. Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games. Teoksessa: C. Gerhardt & R. Ayass, toim. *The Appropriation of Media in Everyday Life*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, p. 232–270.
- Mondada, L., 2014. The temporal orders of multiactivity: Operating and demonstrating in the surgical theatre. Teoksessa: P. Haddington, T. Keisanen, L. Mondada & M. Nevile, toim. *Multiactivity in Social Interaction: Beyond Multitasking*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, p. 33–78.
- Moore, R., Ducheneaut, N. & Nickell, E., 2007. Doing virtually nothing: Awareness and accountability in massively multiplayer online worlds. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 16(3), p. 265–305.
- Mäyrä, F., 2016. Exploring Gaming Communities. Teoksessa: *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social and Psychological Effects of Video Games*. New York: Routledge, p. 154–177.

- Newon, L., 2011. Multimodal Creativity and Identities of Expertise in the Digital Ecology of a World of Warcraft Guild. Teoksessa: *Digital discourse: Language in the new media*. New York: Oxford University Press, p. 132–153.
- Norman, D., 2002. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Norrby, C., 2004 [1996]. *Samtalsanalys. Så gör vi när vi pratar med varandra*. Lund: Studentlitteratur.
- Paul, C. A., 2011. Optimizing Play: How Theocracy Changes Gameplay and Design. *Game Studies*, 11(2).
- Pekkanen, N., 2017. *Okei-dialogipartikkelin käyttötavoista keskustelussa*, Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Piirainen-Marsh, A., 2010. Bilingual practices and the social organisation of video gaming activities. *Journal of Pragmatics*, Osa/vuosikerta 42, p. 3012–3030.
- Pomerantz, A. & Heritage, J., 2013. Preference. Teoksessa: *Handbook of Conversation Analysis*. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 210–228.
- Raudaskoski, S., 2009. *Tool and Machine: The Affordances of the Mobile Phone*, s.l.: s.n.
- Recktenwald, D., 2017. Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. *Journal of Pragmatics*, Osa/vuosikerta 115, p. 68–81.
- Ripatti, M., 2016. *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél: Pelihahmojen nimeäminen The Sims -peleissä ja World of Warcraftissa*, s.l.: s.n.
- Robinson, J. D., 2003. An Interactional Structure of Medical Activities During Acute Visits and Its Implications for Patients' Participation. *Health Communication*, 15(1), p. 27–59.
- Robinson, J. D., 2013. Overall Structural Organization. Teoksessa: *The handbook of conversation analysis*. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 256–280.
- Sacks, H., 1992 [1970]. Lecture 1: Foreshortened versus expanded greeting sequences; Voice recognition tests; Reason for a call; ‘ My mind is with you ’; Tellability. Teoksessa: G. Jefferson, toim. *Lectures on Conversation, Vol. I & II*. s.l.:s.n., pp. 157–174, Vol. II.

- Sacks, H., 1992 [1971a]. April 12: Long sequences. Teoksessa: G. Jefferson, toim. *Lectures on Conversation, Vol. I & II*. Oxford: Basil Blackwell, pp. 354–359, Vol. II.
- Sacks, H., 1992 [1971b]. April 19: Caller-Called. Teoksessa: G. Jefferson, toim. *Lectures on Conversation*. Oxford: Basil Blackwell, pp. 360–366, Vol. II.
- Sacks, H., 1992. *Lectures on Conversation, Vol. I & II*. Oxford: Basil Blackwell.
- Sacks, H., Schegloff, E. A. & Jefferson, G., 2016 [1974]. Keskustelun vuorovaikutusjäsennyksen perussystematiikka. *Virittäjä*, 120(3).
- Sahlström, F., 1999. *Up the Hill Backwards. On Interactional Constraints and Affordances for Equity-Constitution in the Classrooms of the Swedish Comprehensive School*. Uppsala, Uppsalan yliopisto.
- Schegloff, E. A., 1967. *The first five seconds: The order of conversational openings*, s.l.: University of California, Berkeley.
- Schegloff, E. A., 2002. Reflections on research on telephone conversation: Issues of cross-cultural scope and scholarly exchange, interactional import and consequences. Teoksessa: *Telephone calls: Unity and diversity in conversational structure across languages and cultures*. Amsterdam: John Benjamins, p. 249–281.
- Schegloff, E. A., 2007. *Sequence organization in interaction: A primer in conversation analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schegloff, E. A., 2010. Some other u(h)ms. *Discourse Processes*, 47(2), p. 130–174.
- Schegloff, E. A., 2011. Word repeats as unit ends. *Discourse studies*, 13(3), p. 367–380.
- Schegloff, E. A. & Sacks, H., 1973. Opening up Closings. *Semiotica*, 8(4), p. 289–327.
- Seita (nimimerkki), 2016. *End of the road*. [Online]
Available at: <https://www.paragon.fi/node/1122.html>
[Haettu 5 5 2020].
- Siitonen, M., 2007. *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, s.l.: s.n.
- Sorjonen, M.-L., 1999. Dialogipartikkelien tehtävistä. *Virittäjä*, 103(2), p. 170–194.
- Sorjonen, M.-L., 2001. Lääkärin ohjeet. Teoksessa: M. Sorjonen, A. Peräkylä & K. Eskola, toim. *Keskustelu lääkärin vastaanotolla*. Tampere: Vastapaino, p. 89–111.

Sorjonen, M.-L., 2018. Reformulating prior speaker's turn in Finnish. Turn-initial siis, eli(kkä) and nii(n) et(tä). Teoksessa: J. Heritage & M. Sorjonen, toim. *Between turn and sequence. Turn-initial particles across languages*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, p. 251–285.

Sorjonen, M.-L. & Laakso, M., 2005. Katko vai eiku? Itsekorjauksen aloitustavat ja vuorovaikutustehtävät. *Virittäjä*, 109(2), p. 244–271.

Statista, 2016. *Number of World of Warcraft (WoW) subscription from 2015 to 2023. Activision Blizzard internal estimates*. [Online]
Available at: <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>
[Haettu 9 4. 2020].

Stevanovic, M., 2016. Sosiaaliset rakenteet. Teoksessa: *Keskustelunalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Vastapaino, p. 200–221.

Stevanovic, M. & Lindholm, C., 2016. Sosiaalisen havaitsemisen haasteet. Teoksessa: M. Stevanovic & C. Lindholm, toim. *Keskustelunalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Vastapaino, p. 276–293.

Stevanovic, M. & Peräkylä, A., 2012. Deontic authority in interaction: The right to announce, propose and decide. *Research on Language and Social Interaction*, 45(3), p. 297–321.

Stokoe, E. H., 2000. Constructing Topicality in University Students' Small-group Discussion: A Conversation Analytic Approach. *Language and Education*, 14(3), p. 184–203.

Suutarinen, J., 2017. "Niin mut se yrittää kikkailla tiätsä ittesä low hoo pee": *English influence on Finnish-Matrix Computer-Mediated Discourse During a Multi-Player Computer Game*, s.l.: s.n.

Szymanski, M. H., 1999. Re-engaging and dis-engaging talk in activity. *Language in Society*, 28(1), p. 1–23.

Tainio, L., 1997. *Keskustelunalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino.

- Taitto, S., 2012. Kerronnan kietoutuminen pelimekaniikkaan videopelissä Braid. Teoksessa: J. Suominen, toim. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, p. 41–55.
- Targett, S., Verlysdonk, V., Hamilton, H. J. & Hepting, D., 2012. A Study of User Interface Modifications in World of Warcraft. *Game Studies*, 12(2).
- Turkia, N., 2007. Pienryhmäkeskustelun toimintajaksot. Teoksessa: *Vuorovaikutusta luokkahuoneessa. Näkökulmana keskustelunanalyysi*. Helsinki: Gaudaemus, p. 210–238.
- Waring, H. Z., Creider, S. & Tarpey, T., 2012. A search for specificity in understanding CA and context. *Discourse studies*, 14(4), p. 477–492.
- Vepsäläinen, H., 2019. *Suomen no-partikkeli ja kysymyksiin vastaaminen keskusteluissa*, Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Williams, J. P. & Kirschner, D., 2012. Coordinated Action in the Massively Multiplayer Online Game World of Warcraft. *Symbolic Interaction*, 35(3), p. 340–367.
- VISK = Hakulinen, A. ym., 2004. *Iso suomen kielioppi*. [Online] Available at: <http://scripta.kotus.fi/visk> URN:ISBN:978-952-5446-35-7 [Haettu 15.4.2020].
- Voutilainen, L. & Savijärvi, M., 2016. Keskustelunanalyttinen pitkittäistutkimus. Teoksessa: *Keskustelunanalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Vastapaino, p. 349–371.
- Zimmerman, D. H., 1998. Identity, context and interaction. Teoksessa: *Identities in talk*. London: SAGE Publications Ltd, p. 86–106.

LIITE 1: LITTEROINTIMERKIT

PÄÄLLEKKÄISYYDET JA TAUOT

[päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
(.)	mikrotauko (vähemmän kuin 0.2)
(0.5)	tauko ja sen pituus (sekunnin kymmenesosina)
=	kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa saumatta
mull_on	(alaviiva) legatoääntämys

SÄVELKULKU

Prosodisen kokonaisuuden lopussa

.	laskeva intonaatio
;	lievästi laskeva intonaatio
,	tasainen intonaatio
?	nouseva intonaatio
,	glottaaliklusiili

Prosodisen kokonaisuuden alussa tai sisällä

↑ tai	seuraava tavu tai sana lausuttu ympäristöä korkeammalta
↑kyllä	pidempi jakso lausuttu ympäristöä korkeammalta
↓tai	seuraava tavu tai sana lausuttu ympäristöä matalammalta
↓kyllä↓	pidempi jakso lausuttu ympäristöä matalammalta
<u>siis</u>	äänteen tai tavun painotus

PUHENOEUS, ÄÄNEN VOIMAKKUUS JA ÄÄNEN LAATU

>joo<	nopeutettu jakso
<joo>	hidastettu jakso
e::i	äänteen venytys
°joo°	ympäristöä vaimeampaa puhetta
JOO	kovaäänistä puhetta tai huutoa
#joo#	nariseva ääni
@joo@	äänen laadun muutos

HENGITYS

.hhh	sisäänhengitys (yksi h-kirjain vastaa 0.1 sekuntia)
hhh	uloshengitys
.joo	sana lausuttu sisäänhengittäen

NAURU

he he he	naurua
j(h)oo	sana lausuttu nauraen
£joo£	hymyillen lausuttu jakso

MUUTA

ju-	sana jää kesken
(-)	jakso, josta ei ole saatu selvää
((nyökkää))	kommentit

LIITE 2: SANASTO

Hyökkäysajastin (*pull timer*). Pelaajan chat-komennolla ”pull X” (jossa kesto on X) sekä peliin asennetun lisäosan avulla käynnistämä ajastin, joka näkyy kaikille, joilla on sama lisäosa.

Lisäsovellus (*addon*, esim. **BigWigs Boss Mods**). Lisäsovellukset ovat pelin toiminnallisuutta muokkaavia valinnaisia sovelluksia, joiden avulla pelaajat voivat esimerkiksi luoda hyökkäysajastimia, muistiinpanoja tai grafiikoita.

Lähtöselvitys (*ready check*). Pelaajan chat-komennolla ”/readycheck” käynnistämä lähtöselvitys. Lähtöselvityksessä jokaisen ryhmäläisen pelinäkymään ilmestyy kaksi nappia, ”ready” ja ”not ready” (valmis/ei valmis). Pelaajilla on 30 sekuntia aikaa vastata, minkä jälkeen lähtöselvitys päättyy ja rekisteröi vastaamatta jättäneet poissaoleviksi (away).

Pelimekaniikka (*game mechanic*). Pelin toiminnallisuus ja säännöt. Yksittäisellä mekaniikalla voidaan viitata esimerkiksi tietyn taistelun tapahtumaan, kuten tietynlaisen graafisen elementin ilmestymiseen, tai tiettyyn toimintaperiaatteeseen, kuten siihen, kuinka usein tietty tapahtuma toistuu.

Pomo (*boss*). Vihollinen, jonka tappaminen ajankohtaisessa pelisisällössä vaatii tyypillisesti täyden raidiryhmän sekä sovitut taktiikat.

Progeraidi (*progression raid*, vrt. **edistys**, **kehitys**). Raiditapahtuma, jossa pelaajat pyrkivät kukistamaan pomon ensimmäistä kertaa.

Puffi ja depuffi (*buff*). Pelihahmon hetkellinen tehoste, josta hahmo voi hyötyä (buff) tai kärsiä (debuff). Tehosteella on tyypillisesti kesto ja sen vaikutuksella numeerinen arvo.

Pulli, pullata (*pull*). Pullaamisella tarkoitetaan pomotaistelun aloittamista tai pomon vetämistä oman hahmon kimppuun (vrt. *pull*, suom. vetää). Pullilla voidaan lisäksi viitata yksittäiseen hyökkäysyritykseen.

Raivausraid (*clear*). Raiditapahtuma, jossa pelaajat pyrkivät niin sanotusti raivaamaan raidin eli tappamaan pomvoja, jotka he ovat tappaneet ennenkin.

Vipe (*wipe*). Koko ryhmän kuoleminen ja käsillä olevan taistelun nollaantuminen. Ryhmä ja yritys siis ”pyyhkiytyy” ja seuraava yritys alkaa alusta.